

NA COVER CD PEŁNE WERSJE IMAGE 4.0, ANTIVIRENKIT 5.13, BACKWEB

2 x cover CD

CD-ACTION[®]

Nr 4/97 (11)
Kwiecień 1997

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

cena **12 zł 99 gr**

**WYWIAD Z TWÓRCĄ QUAKE'A
JOHNEM ROMERO**

COMANCHE 3

POD, 9, BLOOD, GORD@K
STEEL PANTHERS 2
WIZARDRY NEMESIS
NBA LIVE 97, S.P.Q.R.
CARMAGEDDON

COLLINS COBUILD

CZAROWNICA AGATA
ENCYKLOPEDIA
SSAKÓW, ODDBALLZ
PRINT PAKS

BRAK CD-ROM'ów?
ZAPYTAJ SWOJEGO SPRZEDAWCĘ

SILVER SHARK

ISSN 1426-2916



04

9 771426 291976

STRATEGIA W CZASIE RZECZYWISTYM

EXTERMINACJA

NAD TĄ GRĄ PRACUJEMY DLA CIEBIE

Profesjonalny zespół: doświadczeni programiści,
doskonali graficy, zdolni muzycy,
najwyższej klasy pierwowzory firm zachodnich
w połączeniu z półtoraroczną mozolną pracą
komponują się w grę, którą Cię niezawiedzierny

PYTAJ W SKLEPACH WKRÓTCE
Szczegółów o naszej grze szukaj w czasopiśmie

*„Twórcy gry z niepokojem czekali na premierę
Red Alert. Teraz śpią spokojnie. Ich produkt nie będzie
wyglądał jak krewny z zapadłej prowincji”*

CD Action 2/97

Pod tym zdaniem możemy się podpisać
z pełną odpowiedzialnością.



Producent i wydawca

TECHLAND

Parczew 105, 63-405 Sieroszewice
tel./fax 064 347813, tel. 064 348890 w. 112



Numer 11
Kwiecień 97

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ

REDAKCJYNY

Piotr Krzysztofik,
Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski,
Jerzy Poprawa, Andrzej Sitek

DESIGN & DTP

Arkadiusz Kisielewski,
Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY

Sebastian Dragun

WYDAWCA

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
Nakład 60.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Nie lubię, gdy ta część numeru jest o niczym. Takie luźne gadki o pogodzie i grzybach, których nie było tradycyjnie już odstręczają czytelników od Wstępniaka. O.K. Takie jest życie - tym bardziej w magazynach komputerowych wydawanych z kompaktami, gdzie paluchy czytelnika aż się rwą do odklejania płytek, wyciągania ich z opakowań, wrzucania do napędów i... co jest dalej, wszyscy wiemy. W tym momencie nietrudno o pojawienie się różnych legend na temat tego, jak działa dane pismo: czy jego papierowa część jest tylko dodatkiem do kompaktów? czy na to, co napisane nie trzeba zwracać uwagi? jak traktować takie zjawisko jak CD-Action? Nasz magazyn to dobra okazja do zadawania tego typu pytań. Są one bardzo interesujące. Dlatego właśnie ten - rocznicowy - Wstępniak będzie szczególnie ciekawy. Pojawiliśmy się rok temu. Właściwie nikt nie wiedział skąd (naszego PC Shareware nie wszyscy przecież znają, a niesłusznie - to naprawdę dobry tytuł), po co, dla kogo, z kim. Kolejne pismo komputerowe na zapchanym do granic możliwości rynku. Już wiemy, że CD-Action to wcale nie kolejne, jakieś tam piśmiśło, sezonowa maszynka do zarabiania pieniędzy. Ten mijający rok naszej działalności jest na to dowodem. Skonstruowaliśmy na początku pewną filozofię działania, którą konsekwentnie realizujemy. Nie chcieliśmy stwarzać tylko-pisma-o-grach-komputerowych. Zrezygnowaliśmy również ze wznoszenia się na najwyższe poziomy wtajemniczenia informatycznego. Nasz filozofia to - pokazywać programy naprawdę przyjazne i użyteczne, takie, które dowodzą, że komputer ma wiele zastosowań - z całym szacunkiem dla mistrzów grafiki 3D czy deathmatchu pragniemy pokazywać, że przy monitorze mogą zasiąść nawet ci, którzy nie rozumieją co to jest linia kodu, kompilator czy 'map dm4'. Tak powstało pismo nowoczesne, rozwijające się w zgodzie z najnowszymi trendami w świecie software'u i hardware'u. Polacy mają wreszcie swój magazyn Edutainment (edu od education: edukacja; -tainment od entertainment - rozrywka): dla dzieci (bez popadania w infantylizm), matki (bez traktowania pań jak ofiar spędzających życie między kuchnią a pralnią), ojca (z profesjonalizmem, którego może poszukiwać na przykład menedżer - gwarantujemy go: Actiona tworzą kompetentni ludzie - po studiach informatycznych), dziadka (może on dzięki omawianym programom edukacyjnym i encyklopediom wykazać się swoim czytaniem i dowieść, że z nie jednego pieca jadł chleb), babci i dla każdego innego członka rodziny. Tak jest. Jak wiecie wszyscy doskonale, nic nie jest idealne. Nam też zdarzają się błędy i braki. Ciągłe jednak pracujemy nad sobą, by dać Wam to, czego naprawdę oczekujecie. I tu pojawia się najpiękniejszy element CD Actiona. Od pierwszego numeru udoskonalamy wszystko, co może być doskonałe. Z cieniutkiego CDA 1 mamy teraz grubasa CDA 11. Nieśmiało eksperymenty z barwami i papierem dały efekt w postaci stworzenia jednego z najatrakcyjniej wyglądającego pisma na rynku (nie tylko komputerowym). Płytki - początkowo jedna, teraz dwie z coraz lepszą zawartością. Zawartość - kolejny temat: najpierw demka, shareware itd., to 'co dają inni', a teraz - premiery, nowe wersje, najświeższy materiał, w końcu - całe wersje programów i gier, będzie ich coraz więcej: wiemy już, że jest to możliwe, wiemy jak to się robi!!! Kompakty - z 'kryminogennych' warunków papierowej koperty przenoszą się do eleganckiego plastikowego etui. W takich warunkach wkraczamy w drugi rok istnienia CD-Action. Numer jubileuszowy przed Wami. Co tu znajdziecie? Najpierw płytka-prezent: przygotowane specjalnie dla Was programy jednej z najlepszych obecnie firm polskich - Optimusa Nexusa. O Zamku Tuguli, Lasach podpoduszańskich będzie głośno nie tylko w Polsce. Druga płytka to tradycyjnie już przegląd samych nowości. Nie zmieściliśmy wszystkiego, co byśmy chcieli, ale nie ma chyba na co narzekać. Atrakcji nie zabraknie. POD, Carmageddon, Gord@k (ŚWIATOWA PREMIERA - WYŁĄCZNOŚĆ NA WERSJĘ DEMONSTRACYJNĄ), Tiger Shark, Crush! Deluxe i wiele innych (dodatkowo m.in. War Diary, Super Street Fighter II Turbo). Należy wspomnieć też o Comanche'u III - zdobyliśmy dla Was super materiały, goście z Nova Logic przygotowali je specjalnie dla nas. Może gracze są trochę zawiedzeni - ale spokojnie, za miesiąc nadrobimy, już teraz mamy masę świeżego materiału, następne partie w drodze z odległych Stanów, z Anglii i z wielu innych miejsc na Kuli Ziemskiej. Narzędzia - otrzymujecie trzy pełne programy: Backweb (do tworzenia prezentacji w Internecie), Imagine 4.0, najnowszy AntivirenKit. Oczywiście zachęcam do lektury CD Actiona. Radzę zerknąć na stronę z konkursami... dużo do stracenia, jeśli się tego nie zrobi... Piszcie do Mr. Jediego, wpływajcie na nas. Jak na razie wpływ ten owocuje. Nasze następne posunięcie z nim związane dotyczy punktacji programów. Chcieliście - będziecie mieli. Jak to będzie wyglądało - na razie to tajemnica, zdradzę tylko, że pewien wpływ miała tu filozofia pitagorejska. Żegnam Was teraz i poganiam: do Actiona, do Actiona...

Mariusz Turowski

Mariusz Turowski

Programy użytkowe

Galopem przez historię 6 STRONA

Historia Świata

Kolejna multimedialna encyklopedia. Tym razem Historia Świata.

Kuźnia geniuszów 8 STRONA

Invention Studio

Laboratorium naukowe dla dzieci od 9 lat w górę

Superpoliglota 10 STRONA

LANGMaster

Mówisz po angielsku? Zamierzasz mówić po angielsku? Chcesz, aby uczyli Cię najlepsi? A więc zajrzyj na tę stronę.

Imaginacja 4 12 STRONA

Imagine 4.0

Uwaga! Właśnie zdobyłeś profesjonalne narzędzie do tworzenia realistycznej grafiki 3D - całkowicie za darmo!

Drukarkowe cuda 14 STRONA

Print Paks

Zestaw trzech programów dla dzieci, dzięki którym zajęcia plastyki mogą stać się przyjemniejsze.

Mój nauczyciel, bohater! 16 STRONA

Amazing Learning Game with Rayman

Rayman to wyjątkowy gość. Wybierz się na wycieczkę po świecie animek i połam głowę razem z 'Rayem'.

Szalone pasaże 17 STRONA

Guitar Hits 2

Audiowizualna nauka gry na gitarze i kilka wspaniałych przebojów to moc zabawy!

Tajemniczy świat zwierząt 18 STRONA

Encyklopedia Ssaków.

Znakomity przewodnik po wspaniałym i intrygującym świecie ssaków.

Okiełznać pajęczynę 20 STRONA

Backstage

Już wkrótce tworzenie stron WWW stanie się zajęciem tak powszechnym jak dzisiaj pisanie tekstów przy użyciu komputera.

Jazda na całego 21 STRONA

Komputerowy rozkład jazdy pociągów PKP

W końcu kompleksowa publikacja odnośnie rozkładu PKP. Wszystko o pociągach, a także rozkład lotów LOT!

Miękkie serce czarownicy 22 STRONA

Czarownica Agata miała kota Gagata

Interaktywna, bardzo kolorowa i w pełni udźwiękowiona bajka dla dzieci.

Mistrz Pióra 24 STRONA

Literat 2.0

Literatura do matury. Efektowna ściągą z J. polskiego w komputerowym wydaniu.

Twarz Kaczora 27 STRONA

Kai's power Goo 1.0

Błyskawiczna karykatura Mony Lizy, a może film z rozciągniętymi oczami Mr Jedi! Proszę bardzo, ten program przerobi każdą facjatę na kaczora Donalda.

Zwierzaki nie z tej ziemi 28 STRONA

Oddballz, Your Wacky Computer Petz

Zaopiekuj się zwierzakiem, jakiego wcześniej nawet sobie nie byłeś w stanie wyobrazić!

Leksykonia 29 STRONA

Multimedialny słownik

angielsko - polski i polsko - angielski
May the force be with you! - nie wiesz co to znaczy? Sprawdź w słowniku! Zajmie Ci to kilka chwil.

W produkcji

Powrót Czerwonego Barona 30 STRONA

Red Baron 2

Powrót w czasy I wojny światowej. Doskonały symulator walk myśliwców.

Sex ze skalpelem 32 STRONA

Biing!

Perfekcyjnie perwersyjna symulacja zarządzania szpitalem.

Szaleństwo 33 STRONA

Insanity

Polski Quake w konwencji gotyckiego humoru. Wiele nowych efektownych rozwiązań.

Wojny najemników 34 STRONA

War, Inc.

Zostań szefem potężnej armii najemników i walcz o władzę oraz pieniądze w kolejnej grze z gatunku RTS.

Odszukaj i zniszcz! 36 STRONA

Comanche 3

Trzecia część najlepiej sprzedającego się w świecie symulatora lotu helikopterem już wkrótce pojawi się na sklepowych półkach. Póki co - garść informacji, wspaniałe screeny i rolling demo.

Gry przegląd

Korsarz 38 STRONA

Captain Claw

Zręcznościówka z możliwością gry w Internecie. Uwaga - można grać w rozdzielczości 1280x1024.

Crash 39 STRONA

Carmageddon

Rzeź na ulicach. Oglądałeś film Crash? Stań się jego bohaterem...

Wyścig ze śmiercią 40 STRONA

POD

Industrialne wyścigi samochodowe w rozdzielczości SVGA. Pierwsza samochodówka obsługująca procesor MMX.

Duke-Doom we krwi 42 STRONA

Blood

Mordercza gra DOOM'o podobna utrzymana w satanistycznym klimacie.

Jeżu powraca 43 STRONA

Sonic & Knuckles Collection

Kolejne etapy i postacie do zręcznościówkowej legendy z Saturna nareszcie na PC.

Drżączka 44 STRONA

The Quivering

Trójwymiarowy horror z widocznym przymrużeniem oka, inspirowany znanymi filmami sf (i nie tylko).

Morski Tygrys 46 STRONA

TigerShark

Super broń, super łódź, super zadania tak w skrócie można określić tę grę.

Czarodziejski kosz 48 STRONA

NCAA Final Four Basketball 97

Smakowity kasek dla miłośników "kosza". Czy można chcieć czegoś więcej?

Piasecznik 49 STRONA

Sandwarriors

Przeszłość i teraźniejszość, starożytny Egipt i technika z przyszłości - oto oblicze nowego symulatora 3D.

Komputerowe skunksy 50 STRONA

Sim Park

Proekologiczna symulacja Parku Narodowego rodem ze znanej firmy Maxis. Gra zapowiadana uprzednio pod tytułem: "Rainforest".

Zwycięstwo albo śmierć 52 STRONA

Crush de Luxe

Sympatyczna produkcja łącząca elementy symulacji sportowej z prostą turową grą strategiczną.

Gry recenzje

Polanie-nowy wymiar 54 STRONA

Polanie CD
Jedną z pierwszych polskich gier RTS zbliżającą się poziomem do produkcji zachodnich. Wreszcie w wersji CD.

Niki Lauda na zakręcie 55 STRONA

Grand Prix Manager
Zostań rajdowcem, Microprose stworzył program dla fanów Formuły 1.

Ostatni z klanu 56 STRONA

Clandestiny
Przygodówka dziejąca się w starym szkockim zamku, wykonana w kreskówkowej, Disney'owskiej konwencji.

Muzy i kłopoty 58 STRONA

Nine (9)
Dobra trójwymiarowa przygodówka. Gwiazdorska obsada. Czasem nie warto być czymś spadkobiercą!

Gdzie jest Astral Dominae 60 STRONA

Wizardry Gold
Remake kultowego RPG. O potęgę tej gry świadczy 5 milionów sprzedanych egzemplarzy.

Dratewka ratuje świat 62 STRONA

Fable
Standardowa ale całkiem atrakcyjnie zrealizowana przygodówka, z akcją dziejącą się w świecie fantasy, nawiązująca do klasyki gier tego typu.

Rozrywki Mad Maxów 63 STRONA

Necrodome
Doom na kółkach, czyli w co lubią bawić się Amerykanie w niedalekiej przyszłości.

Czyścić 64 STRONA

Katharsis
Strzelanka, o której będziesz opowiadał swoim dzieciom!

Sardynka! 67 STRONA

Piranha
Nietrudna 100-poziomowa zręcznościówka bazująca na idei "Asteroids".

Łowca wirusów 68 STRONA

Gord@k
Gra przygodowa nieco wzorowana na Myst, z cyberpunkowym klimatem.

Smocze legendy 70 STRONA

Dragon Lore 2
Lord Yabol poleca. Efektowna przygodówka w ponurym klimacie fantasy.

Miecz przeznaczenia 72 STRONA

Wizardry Nemesis
Kolejna przygodówka w klimacie fantasy. Tym razem ucieszą się zapewne miłośnicy sagi Wizardry.

Balet spoconych ciał 75 STRONA

NBA Live 97
Zostań zawodnikiem. 400 graczy z 29 drużyn NBA czeka na Twój ruch!

Zmierzch czołgów 76 STRONA

Steel Panthers 2 & Campaign Disk
Sequel Steel Panthers - nie gorszy od poprzednika, ale też (niestety!) w niczym nie lepszy.

Diablo: ilustracja 78 STRONA

Diablo
Lord Yabol dokonuje sekcji. Zady i walety hitu Blizzard'a, czyli wrażenia z forsownej gry sieciowej i nie tylko...

Rzymska misja 80 STRONA

S.P.Q.R.
Rzym w epoce dekadencji. Skomplikowana fabuła i efektowna grafika razem czynią interesującą grę.

Przygoda i historia 82 STRONA

Wersal 1685
Powtórka z historii w pełnym trójwymiarze i w iście przygodowym klimacie, czyli XVII wieczna intryga w naszym komputerze.

Różności

W cztery oczy z J. Romero 84 STRONA

Test karty graficznej 87 STRONA

Podbój mikro i makrokosmosu 88 STRONA

Scena komputerowa 90 STRONA

Konkursy 93 STRONA

Rima Paprilis 94 STRONA

Listy czyli Action Redaction 98 STRONA

Lew Leon: Solucja (I) 100 STRONA

Zostań włamywaczem!!! 101 STRONA

Tipsy 102 STRONA

Pomocna dłoń 104 STRONA

Informacje dla prenumeratorów 103-104

Cover CD - DOS/WINDOWS

PROGRAMY
• ANTIVIRENKIT 5.13
• IMAGINE 4.0
• GUITAR HITS II
• BACKWEB
• DIRECT X 2.0
• DIRECT X 3.0
• MULTIMEDIALNY SŁOWNIK
• QUICK TIME
• MKS_VIR 5.32B
• ODDBALLZ
• BACKSTAGE
EXTRAS
• VERSAILLES
• DRAGON LORE II
• SCENA
• PATCH'E
• DESKTOP THEMES
EDUKACJA
• LITERAT II
• RAYMAN

GRY
• GORD@K
• NCAA FINAL FOUR BASKETBALL 97
• REBEL MOON RISING
• SIM PARK
• SONIC & KNUCKLES
• POD
• CLANDESTINY
• COMANCHE III
• SAND WARRIORS
• CARMAGEDDON
• TIGER SHARK
• PIRANHA
• CRUSH! DELUXE
• COOL SPOT
• WAR DIARY
• SUPER STREET FIGHTER TURBO 2

Cover CD - 2 Windows 95

• ENCYKLOPEDIA KOSMOSU
• LAS Y PODPODUSZANSKIE
• TUGULI WIEZE ANIOŁÓW
• SEKRETY KRÓLA
• MOJE PIERWSZE ABC
• AMERYKA POŁUDNIOWA
• ENCYKLOPEDIA SSAKÓW
• TOUGH ZNACZY TWARDZIEL
• DON'T PANIC
• PRZYPADKI SZCZEPANA
• KOMIKS I ANIMACJA 3D
• PRZEMYSŁENIA
• ILUSTROWANE



SPECJALNIE DLA
CD-ACTION

Galopem przez historię



Współpraca Optimus Pascal SA z angielską firmą Dorling Kindersley układa się znakomicie. Dzięki temu praktycznie co miesiąc mamy okazję zapoznać się z kolejnym wzorcowym, wyznaczającym standardy, multimedialnym wydawnictwem, poświęconym innemu zagadnieniu wiedzy. Nie tak dawno omawiałem Encyklopedię Przyrody, dziś przyszła kolej na Historię Świata.

Tu mała dygresja - jeden z czytelników zarzucił mi, że popadłem w przesadny zachwyt nad Encyklopedią Przyrody, a przecież "nie ma tam interesujących informacji dla poważnego badacza, zaś 7-latek ogranicza się tylko do oglądania animacji, bo program jest dla niego za trudny". I jest to prawda. Ale też wydawnictwo to (jak i inne) nie jest adresowane ani dla ludzi piszących np. pracę magisterską i nie jest też programem edukacyjnym dla dzieci. Dzieła Dorling Kindersley, umiejętnie spolszczane przez Opitmusa, są raczej wydawnictwami popularno-naukowymi, adresowanymi do szerokiej rzeszy odbiorców w dowolnym wieku, zainteresowanych pogłębianiem swej wiedzy, pragnących poznać najrozmaitsze ciekawe fakty i wydarzenia - są dla tych, którzy po prostu chcą wiedzieć więcej. Naukowców odsyłam do podręczników akademickich, a dzieci... no cóż, na pewno wiele zawartych tam informacji jest dla nich mało zrozumiała... ale do czasu. Zaczyna się od oglądania obrazków - potem przyjdzie czas na przyswajanie zawartej w encyklopedii wiedzy. Uważam zresztą, że lepiej by dziecko oglądało animacje w tego typu programach, niż godzinami siedziało przy jakiejś krwawej grze komputerowej. Na pewno wyjdzie na tym lepiej...

Wracamy jednak do Historii Świata. Tradycyjnie już od samego początku atakowani jesteśmy mnóstwem rozmaitych informacji, a szata graficzna encyklopedii jest równie atrakcyjna, jak we wszystkich innych produkcjach duetu DK & Optimus Pascal. Nasza wędrówka przez historię świata przyporządkowana jest dwóm kluczom: geograficznemu i historycznemu. Całą historię ludzkości podzielono na następujące działy:

- * do 500 r.p.n.e
- * od 500 r. p.n.e do 500 r. n.e. (starożytność)
- * lata 500-1100 (epoka wielkich religii)
- * lata 1100-1492 (epoka podbojów)
- * 1492-1600 (odkrycia geograficzne)
- * 1600-1700 (ekspansja i handel)
- * 1700-1825 (epoka rewolucji)
- * 1825-1900 (narody i imperia)
- * 1900-1945 (wojny światowe)
- * 1945-.... (współczesność)

Nie wystarczy jednak wybrać któryś z tych działów. Należy do tego na widocznym w centrum ekranu globusie wskazać jeden z regionów Ziemi (Obie Ameryki, Europa, Azja i Australia, Afryka i Bliski Wschód). Dopiero wtedy ukazywane są nam kluczowe wydarzenia, które zaszły w tym regionie w wybranym okresie. Wtedy też to pojawiają się (obok globusa) rozmaite eksponaty z danej epoki. Np. w wypadku epoki starożytnej pojawiają się tam m.in. maska pośmiertna

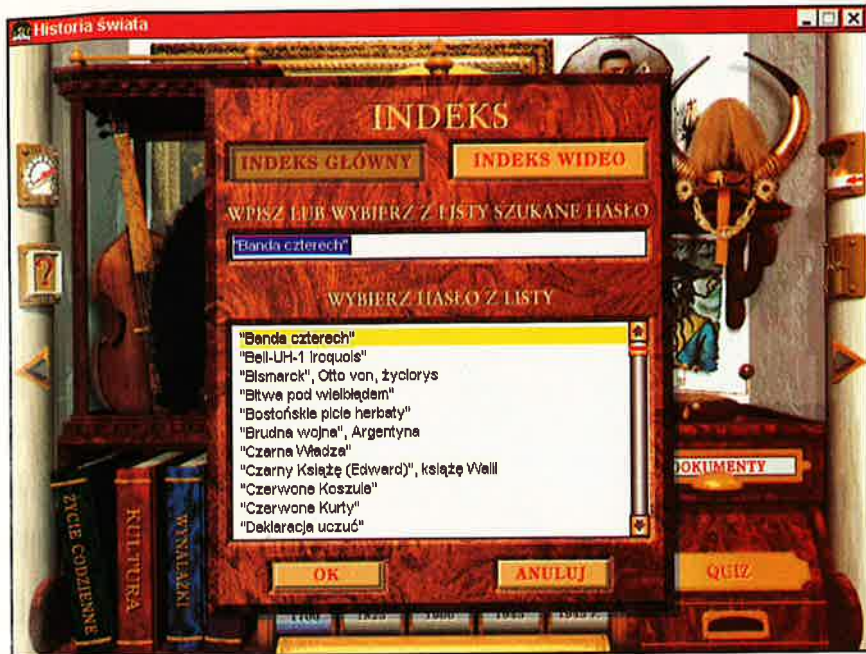


Tutenchamona, dysk z Fajstos, chiński instrument muzyczny, Stonehenge, sztandar z Ur itp. Kliknięcie na wybrany eksponat równa się wyświetleniu informacji na jego temat (plus odsyłacze do innych informacji związanych z danym wytworem ludzkiej kultury). Skoro już jesteśmy w epoce starożytnej - zerknijmy do Europy. Widzimy mapę naszego kontynentu i ikony symbolizujące godne uwagi tematy (Stonehenge i Kreta minojska). Teraz nie pozostaje nam nic innego jak kliknięcie na wybraną ikonę... A! Zapomniałbym. Mamy też szufladę z napisem "Dokumenty". Znajdziemy tam rozmaite zabytki piśmiennictwa, dotyczące wszakże wszystkich regionów świata w tym czasie - w omawianym dziale jest to pierwsza (babilońska) mapa świata (wypalana w glinie) i słynne zwoje znad Morza Martwego.

Ale to nie wszystko. W dole ekranu znajdziemy klika ksiąg poświęconych



Po prawej w głębi: Jeden z ludzi, który wywarł duży wpływ na historię XX wieku.



historii świata, w których znajdziemy uszeregowane wedle upływu lat (od najstarszych po współczesne) informacje na następujące tematy: Życie codzienne (fascynujące zagadnienie!) - tu odrywamy się od wielkich bitew, słynnych wodzów i epokowych odkryć, możemy za to sprawdzić, jak żyło się naszym praszczurom w Egipcie, jaka była moda w średniowieczu, jak wyglądał poziom medycyny w starożytnej Grecji i co jedli ludzie pierwotni; mówiąc dokładniej: księga podzielona jest na 3 podtematy (Kuchnia, Ubiór, Medycyna), a zawarte tam informacje czyta się lepiej niż niejedną książkę sensacyjną; Drugi tom to Kultura (i podtematy: Sztuka - od malowideł jaskiniowych, Budowle, Pismo); trzecia - Wynalazki (i podtematy: Wynalazki, Transport, Broń); ostatni tom podręcznej biblioteczki to Biografie (Od A jak Aleksander Wielki po Z jak Zygmunt III Waza, choć naturalnie są tam

też postacie, które odcisnęły swe piętno na współczesnej historii). Informacje podawane są zarówno tekstem (ściślej - hipertekstem) jak i głosami narratorów. Do tego dochodzą ilustracje, animacje i filmy wideo. Czytając tekst, możemy szybko zapoznawać się z wyświetlanymi w mniejszych oknach dodatkowymi informacjami (ważniejsze dane, kluczowe fakty), możemy skorzystać z odsyłaczy do innych zagadnień itp. I tu właśnie najwyraźniej odczuwa się przewagę komputerowych (multimedialnych, a jakże) wydawnictw nad encyklopediami "papierowymi". Nawet mniejsza o te "bajery" w rodzaju animacji czy sekwencji filmowych. Dla mnie dużo istotniejszy jest komfort w korzystaniu z dodatkowych, a zawartych w wydawnictwie, informacji. Nie muszę szukać w indeksie, pracowicie wertować kilku tomów, wytyczając wzrok szukać hasła, do którego skierował mnie

odsyłacz w tekście. Wystarczy tylko kilkukrotnie kliknąć... Trzeba podkreślić, że Optimus nie ogranicza się tylko do trywialnego podmieniania tekstu angielskiego na polski i podłożenia głosów polskich narratorów. W tej adresowanej na polski rynek Encyklopedii dokonano kilku subtelnych zmian, eksponując nieco bardziej (niż w angielskim oryginale) polską historię XVI-XVIII wieku (sarmatyzm). Dzięki temu program może znacznie wydajniej wspomagać uczniów szkół średnich (i starszych klas szkół podstawowych) w nauce historii naszego kraju. Nawiasem mówiąc, tradycyjnie stopień przyswojenia wiedzy możemy sprawdzić w prostym quizie, novum jest to, że możemy tu korzystać z odpowiedzi komputera, który nie ogranicza się tylko do podania prawidłowej odpowiedzi, ale od razu robi nam małą powtórkę z danego tematu.

O obsłudze EŚ nie będę się tym razem długo rozpisywał, gdyż po prostu nie powiem nic ponad to, co zauważyłem w swoich poprzednich recenzjach produktów Dorling Kindersley. Dlatego w wielkim skrócie: 3xP (prosto, przyjemnie, przyjaźnie). Dysponujemy alfabetycznym indeksem haseł (możemy więc od razu "zanurkować" w treść hasła np. "banda czworga" zamiast żmudnie ustawiać preferencje na "współczesność/ Azja/Komunistyczne Chiny" i szukać interesującego nas tematu). Do tego dochodzi indeks wszystkich filmów wideo, opcja "help", opcja preferencji (np. rozmiar okna na sekwencje wideo, drukowanie tekstu, etc). Grafika jest w trybie SVGA (256 kolorów, ale sekwencje wideo można odtwarzać w większej palecie barw), choć niestety nie można okna z tym programem rozwinąć na cały ekran. No i jak zwykle staranna oprawa dźwiękowa.

No cóż, podsumowanie nie będzie zbyt odkrywcze, ale nie może być inne. Historię Świata uznać należy za wydawnictwo pożyteczne, bardzo ciekawe, i "trafione w rynek". Radzę znaleźć dlań miejsce na swoich półkach (czy stojakach na kompakt).

JERZY POPRAWA



Producent:
DK/Optimus Pascal
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 4 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 1

Po lewej w głębi:
Dobrze przemyślany
dział indeksów
pozwala na łatwe
odszukiwanie
interesującego nas
hasła.

Kuźnia geniuszów



Czy to ptak? A może samolot? Zaraz, moment - to ma koła! Nie jest to superman ani też niezidentyfikowany obiekt z X Files. Produkt chorej wyobraźni - powie ktoś, kto jest pozbawiony wyobraźni jako takiej. A może odcisk ręki Maestra Leonardo? Któż może powiedzieć, czym naprawdę są twory z programu Invention Studio? Uruchamiając ten niecodzienny pakiet multimedialny, wkraczamy w świat odkryć i zagadek, w świat, gdzie przyjdzie nam się zmierzyć z tajemniczymi prawami fizyki. Orężem będzie nasze kreatywne i elastyczne myślenie.

Invention Studio został pomyślany jako laboratorium naukowe dla dzieci od 9 lat w górę. Co prawda dorosły będzie miał na czym zawiesić oko, ale na dłuższą metę program przeznaczony jest dla młodszych entuzjastów. Zabawa polega na konstruowaniu rozmaitych maszyn i pojazdów, testowaniu ich w wirtualnych warunkach oraz wykonywaniu niezwykle zabawnych i pouczających zadań. Naprawdę wspaniała oprawa wizualna i muzyczna zachęca dzieci do projektowania własnych wynalazków. Nie będę niepotrzebnie rozwodził się nad tematem grafiki - to po prostu trzeba zobaczyć. Poziom realizacji programu jest w pełni profesjonalny, a i interakcja użytkownika z komputerem taka, jaka być powinna. Nie ma tutaj zbędnych udiwnień, dzięki czemu obsługa jest bardzo prosta. Ekran nie przeładowano szczegółami, to zaś, co się na nim znajduje, jest czytelne, animowane, doskonale w każdym calu. W odpowiednich momentach program



podpowiada, jak wycisnąć z niego maksimum rozrywki. Masz całkowitą swobodę, lecz jeśli chcesz, możesz zostać oprowadzony po laboratorium przez lokalnego Einsteina. Jego nazwisko brzmi Doc Howard. W trudnych chwilach, a szczególnie na wstępie, będzie Ci on służył użytecznymi radami. Doc ma w sobie coś z naukowca (okulary) oraz polityka (ogromne uszy). Jest bardzo gadatliwy i komentuje praktycznie każdy nowy element na ekranie. W każdej chwili możesz mu jednak przerwać, naciskając klawisz myszy.

Miłe zaskoczenie czeka nas już na samym początku pracy z programem. Wita nas bardzo oryginalne i dość szybkie jak na Windowsa intro. Głos kwalifikujący się do reklam filmów akcji wprowadza nas w historię nauki. Na pantheonie wynalazców tuż obok Edisona, Franklina i Tesli pojawia się Howard. Ten ostatni czym prędzej przejmie dowodzenie nad intrem. Dowiadujemy się od niego, że

Invention Studio jest sekretnym laboratorium, w którym dymią największe umysły tego świata. Musi tak być, skoro Howard nas o tym żywo zapewnia. Po wpisaniu swojego pseudonimu, przenosimy się do wnętrza laboratorium. Całość jest podzielona na kilka oddzielnych części, wszystkim przyświeca jedna idea - dobra zabawa przy konstruowaniu niecodziennych wynalazków.

Teraz powinniśmy się znaleźć w głównym pomieszczeniu Invention Studio. Jest to ogromny, okrągły pokój, z którego możemy się dostać do jednej z dziewięciu atrakcji. Pokój omiatamy wzrokiem za pomocą strzałek znajdujących się na brzegach ekranu. Możemy również posłużyć się ikoną dłoni. Po jej naciśnięciu ze zbioru podpisanych okienek wybieramy interesującą nas sekcję. Proponuję uderzyć w coś dużego, czyli w tzw. Garaż, w którym każdy niezależnie od tego, ile mu wybiło wiosen, może skonstruować swój własny, niepowtarzalny wehikuł.

Kolejnym etapem naszej podróży będzie Biuro Patentów (Patent Office). Jest to naturalny odruch naukowca - powie Howard. Stworzyliśmy coś niezwykłego, więc musimy to opatentować, żeby inni nie ukradli nam pomysłu. W Patent Office możemy wydrukować swój własny patent. Jeśli zaś klikniemy na archiwa umieszczone na ścianie, to dodatkowo obejrzymy sobie w formie krótkiego, instruktażowego filmu wideo jak to naprawdę funkcjonuje w Stanach Zjednoczonych.



Pora na następne atrakcje. Gadgetorium. Ta nazwa niewiele mówi, lecz trzeba przyznać, że wprowadza tajemniczy klimat. W Gadgetorium wykonujemy eksperymenty na myszy o imieniu Larry. Budujemy dla niej tor przeszkód lub jak kto woli - ścieżkę zdrowia. Podobnie jak w garażu, mamy możliwość wyboru spośród wielu „gadżetów”. Znajdziemy więc tutaj windy, taśmy, silniki i inne niezbędne w tej profesji urządzenia. Pamiętajmy o tym, by nasza konstrukcja posiadała koniec, początek i źródło napędowe ruchu postępowego. Gdy znudzi nam się bezcelowe męczenie Larrego, możemy sięgnąć po przygotowane zadania specjalne. Na przykład: w trzech ruchach daj Larremu

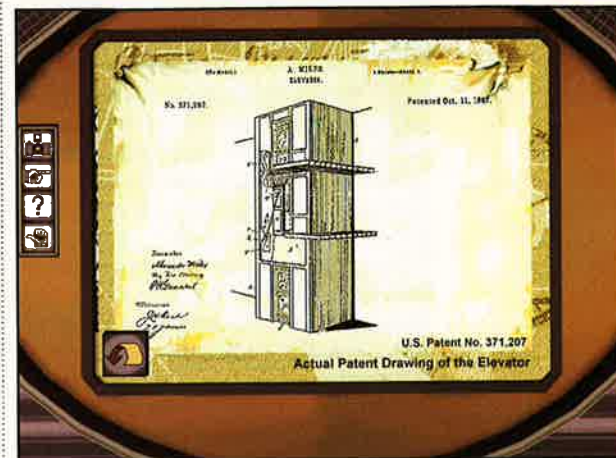
klepanie blachy w garażu. Ze złomowiska wiedzie prosta droga do elektrowni czyli Powerhouse. Podczas rozwiązywania zagadek logicznych odpowiemy sobie na pytanie, jak potężne potrafią być różne źródła energii. W grze mamy do dyspozycji energię słoneczną, wiatr, wodę i gaz. W skrócie chodzi o to, by utrzymać zasilanie elektrowni w równowadze na pewnym poziomie. Pamiętajmy o tym, że różne kombinacje tych energii dają różne efekty. Energia słoneczna nie jest tak wydajna jak energia pochodząca z gazu, lecz jest dużo stabilniejsza i niewyczerpana. Bądźmy przygotowani na to, że komputer będzie uruchamiał różnego rodzaju przeszkadzajki. Tylko szybki refleks uchroni elektrownię przed



mata w windzie nie korzystając przy tym z taśmy. Jest ciekawie. Następny przystanek to Machine Shop - rzecz dla prawdziwych twardzieli. Jest to wielkie złomowisko, gdzie Howard wyrzuca niepotrzebne, zużyte lub zapomniane przez czas części. Któż z nas jednak nie odnalazł w kuble na śmieci czegoś wartościowego? Okazuje się, że przy niewielkim nakładzie finansowym, korzystając z odpadów, można zbudować: odkurzacz, robota, toster (fuj) i wiele innych maszyn niezbędnych w domu. Howard rzuca nam wyzwanie, a naszym zadaniem jest takie dopasowanie części i obwodów, by dana rzecz działała. Niekiedy jest to dużo zabawniejsze niż

przepaleniem lub pozbawieniem mocy. Wskazówka zasilania powinna być pomiędzy Low i High. Wytrzymując w ten sposób dostatecznie długo, będziemy awansowali przez dziesięć coraz trudniejszych i bardziej zaawansowanych poziomów. Jak widać Invention Studio dba o to, byśmy się nie nudzili.

Pora na coś poważniejszego. Brainstorm jest techniką pozwalającą na generowanie ciekawych i nowatorskich pomysłów. „Burza mózgów”, bo tak brzmi jej polska nazwa, została w programie odpowiednio zmodyfikowana na potrzeby i możliwości dzieci. Doc Howard w przystępny sposób tłumaczy, w jaki sposób myślą naukowcy. Okazuje się, że wszystkie odwiedzane przez nas gabinety laboratorium były powiązane przez Siedem Złotych Kroków Wynalazcy. Jakie są to kroki, każdy z ciekawością sam sprawdzi. W sekcji Brainstorm znajdziemy również przykład profesjonalnie wykonanej burzy mózgów i zaproszenie do rozwiązania przy pomocy tej techniki własnych problemów i pomysłów. Zmęczeni nadmiernym myśleniem możemy udać się do pokojów rozrywki Invention Studio. W Window



siadamy wygodnie w fotelach i wybieramy jeden z kilkunastu filmów poświęconych wynalazkom. Dla odmiany Maximachine jest interaktywną encyklopedią wielkich wynalazców. Są to co prawda informacje bardziej niż podstawowe, ale sądzę, że była to świadoma decyzja twórców związana z określonym przedziałem wiekowym odbiorców.

Invention Studio doskonale prezentuje się na tle innych edukacyjnych programów. Technicznie jest zrobiony bezbłędnie. Młodzi użytkownicy komputerów w wieku od 9 do 15 lat będą mieli z niego dużo radości. Sam byłbym w siódmym niebie (czytaj utopił się w adrenalinie), gdybym dostał ten program parę lat temu. Natomiast starszemu pokoleniu polecam jedną z wielu dostępnych na rynku encyklopedii multimedialnych.

PIOTR LASOŃ



Producent:
BMG Interactive
Dystrybutor:
BMG Interactive
tel. (0044) 1713847563
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, Windows,
VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:



Superpoliglota

Ostatnimi czasy na rynku softwarowym pojawiło się (i nadal się pojawia) wiele programów do nauki języków obcych. Jest ich wiele i, krótko mówiąc, ich różnorodność jakościowa jest bardzo duża. W tym istnym morzu oprogramowania trudno jest czasami dostrzec pozycje szczególnie zasługujące na uwagę. W tym jednak przypadku nie było to trudne, gdyż program, który chcemy Państwu przedstawić, z pewnością zalicza się do grupy najlepszych.

Program LANGMaster jest nowością na naszym rynku i służy do nauki języka angielskiego, a więc jak na razie najpopularniejszego medium porozumiewania się ludzi na całym świecie. Aktualnie dostępna jest wersja wielojęzyczna dla trzech różnych poziomów nauki. Program natomiast sprzedawany jest w pięciu różnych zestawach:

- słownik LANGMaster Collins Cobuild - multimedialna wersja angielskiego słownika - kursy LANGMaster Readers - do wyboru jeden z ośmiu kursów na

poziomach beginner, elementary i intermediate - (wciąż powstają nowe kursy) - pakiety LANGMaster Readers Pack - zestawy po dwa lub cztery kursy - pakiety LANGMaster Starter Kit - zestaw ze słownikiem i dwoma lub czterema kursami - (zestaw zawiera wszystko, co niezbędne do nauki), oraz - sieciowa wersja LANGMaster Starter Kit - jedna z niewielu aplikacji multimedialnych pracująca w sieci (stworzona specjalnie dla szkół).

Integralną częścią systemu LANGMaster jest tzw. metoda RE-WISE, która została stworzona z myślą o nauce i powtarzaniu nowych fraz i słówek.

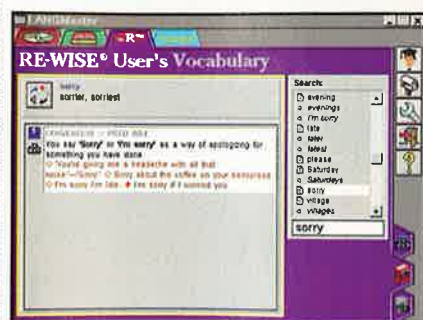
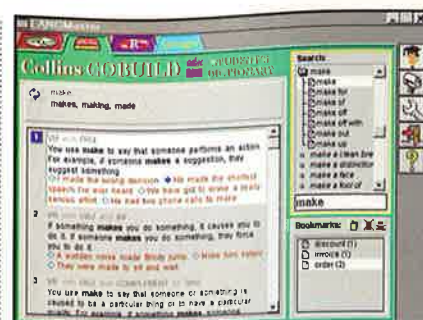
My natomiast skoncentrujemy dziś swoją uwagę na słowniku LANGMaster Collins Cobuild, który jest podstawowym tytułem w całej serii. Na nim to właśnie bazuje i z nim współpracuje cała edycja programów LANGMaster; oczywiście może on również być używany samodzielnie, jak każdy multimedialny słownik. Całość zawiera 40 000 haseł i 30 000 przykładów, a więc jest to ilość wystarczająca do tego, aby biegle



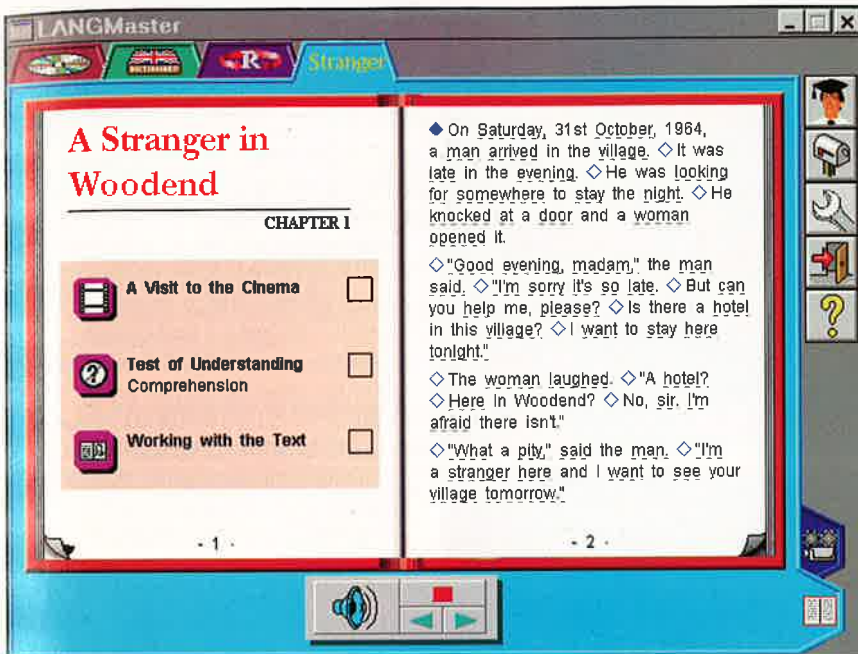
Po prawej poniżej: Wszystkie informacje podane są jak na dłoni, wystarczy "kliknąć", podkręcić dźwięk na maxa i ... obudzić tego gościa w hotelu.



posługiwać się językiem angielskim. Wszystkie hasła i ich formy gramatyczne oraz frazy i przykłady ich użycia, zostały nagrane, tak, że łącznie powstało 50 godzin nagrań, podzielonych na 76 000 sekwencji, a wszystko to upchnięto na jednej płycie CD-ROM. W opakowaniu oprócz tego znajdziemy również ten sam słownik w wersji klasycznej, czyli książkowej, to taki mały dodatek dla bardziej tradycyjnych użytkowników.



Podczas przeglądania haseł mamy nie tylko możliwość usłyszenia sekwencji, ale także porównania z nimi własnego nagrzanego głosu. Opcja nagrywania również jest dostępna w programie. Oryginalnych natomiast nagrań dokonali angielscy lektorzy, a więc pod tym względem program jest z pewnością wykonany na najwyższym poziomie, co zresztą słychać. Każde słowo można odnaleźć w spisie haseł, lecz ta metoda jest mniej wygodna od filtra, który, jak twierdzą twórcy programu, działa o wiele szybciej niż w normalnym słowniku. Nie potwierdź tego faktu, gdyż ja na własnej skórze raczej tego nie odczułem, w każdym razie opcja ta działa bez zarzutu. Podobnie zresztą jak inne, które trzeba przyznać, zaprojektowane zostały bardzo przejrzysto, dzięki czemu użytkownik porusza się między nimi bez większych problemów. W tym miejscu należy wspomnieć o rzeczy bardzo istotnej, mianowicie program w momencie instalacji pyta użytkownika o język, w którym będzie się z nim komunikował i chociaż wszystkie informacje przedstawiane są w języku angielskim, możliwe jest ich



przetłumaczenie na przykład na polski. Podobnie ma się rzecz z instrukcją i opcją pomocy. Nie dotyczy to rzecz jasna tłumaczenia zawartości słownika, gdyż mamy tu do czynienia ze słownikiem wyłącznie anglojęzycznym. We wszystkich częściach programu, także w omawianym słowniku, znajduje się wspomniana już opcja RE-WISE, czyli specjalnie opracowana metoda służąca do nauki nowego słownictwa. Powstała ona we współpracy ze specjalistami, którzy od wielu lat zajmują się tym zagadnieniem, a czy jest skuteczna? Na to pytanie musicie odpowiedzieć sobie już sami, ja od siebie dodać mogę tylko tyle, że na pewno idea nie jest zła. Metoda opiera się na planowym powtarzaniu sekwencji w określonych odstępach czasowych (szczegóły ustawiamy w odpowiednim menu), dostosowuje też swoje działanie do konkretnej osoby i faktu. Brzmi to tajemniczo, ale działa. Każdy z użytkowników może sobie samodzielnie określić zbiór słów, które zamierza opanować; następnie korzystając z dostępnych opcji, określa ilość oraz tempo ich powtarzania. To dopiero początek, gdyż parametrów tych jest o wiele więcej, między innymi możemy zażyczyć sobie wyświetlenia objaśnień i przykładów, określić sposób powtarzania, zdefiniować ilość nowych

informacji dodawanych codziennie do przerobienia i w końcu poddać się testowi, po przejściu którego otrzymamy szczegółową ocenę, sporządzoną przez komputer. Podstawę tego systemu nauczania stanowi analiza statystyczna, opisująca tzw. "procesy nauki i zapominania", jej główną ideą jest zachowanie w pamięci uczącego się, jak największą ilość informacji, a jednocześnie zminimalizowanie ilości niezbędnych powtórek. Jak twierdzą twórcy, najlepsze efekty można uzyskać stosując tę metodę codziennie, o w miarę jednakowej porze dnia i raczej nie rzadziej niż raz w tygodniu.

Tak ogólnie przedstawia się to od strony technicznej, a co z tego ma zwykły szary użytkownik? Jak przebiega praca z tym programem? Muszę przyznać, że obsługa jest bardzo wygodna i z pewnością nikt pracujący w systemie Windows nie będzie miał problemu na tym polu. Szczegółowo opracowane teksty, nagrania, ilustracje - to wszystko uprzyjemnia pracę i zachęca do dalszej nauki. Program jest godny polecenia zarówno osobom początkującym, jak i zaawansowanym; jednym i drugim pozwoli na

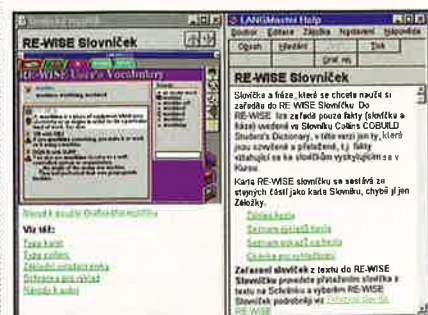


Naczelnny poleca

Uczyłem się języka angielskiego sześć lat. O.K., zgadzam się - tylko prawdziwy trening z native-speakerami, najlepiej w 'prawdziwym otoczeniu' jest gwarantem poznania języka. Dopiero po dłuższym pobycie w Anglii mogłem jako tako operować językiem Szekspira. Wartości kursów komputerowych, które symulują ten naturalny proces nauki języka są niepodważalne. Doskonała multimedialna forma, filmiki, scenki. Kurs LangMaster w zasadzie tego nie oferuje. W zamian decydujemy się tu na solidną, mozolną pracę, przypominającą fundamentalny kurs, jaki serwowany jest w najlepszych liceach. Jak ocenić wartość czegoś takiego? Jeśli ktoś mi serwuje, tak jak w przypadku słownika CollinsCobuild, 30.000 przykładów używania fraz, pięćdziesiąt godzin dźwięku, pomoc w 16 językach, a to wszystko w towarzystwie tajemniczo brzmiącej, ale wiercie mi - fenomenalnej - metody Re-Wise, to mi wystarcza...

wzbogacenie swojego słownictwa oraz poprawienie wymowy, a także zapewni wysoką jakość zawartych w nim danych. Jednak należy również pamiętać, że sam słownik to część całego pakietu programów i chociaż sam jako taki stanowi bardzo dobre źródło wiedzy, to dopiero w połączeniu z resztą daje możliwość maksymalnego wykorzystania zapisanych w nim informacji. W każdym razie sam czy też osobno, produkt ten z pewnością należy do grupy przodującej na rynku programów językowych.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI



Producent:

Collins Cobuild

Dystrybutor:

DD Komputery

tel. (048) 608091

Minimalna konfiguracja:

386, 4 MB RAM, Windows, VGA,

CD-ROM x2, MYSZ

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 384.00 zł

Po lewej w głębi:
Oto zwycięzcy, trzy
pierwsze miejsca
zajęte.

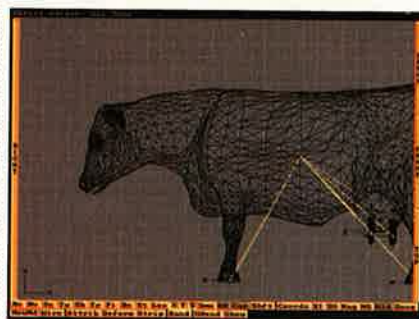
Imaginacja 4

PEŁNA KONTROLA
100% PEŁNA KONTROLA

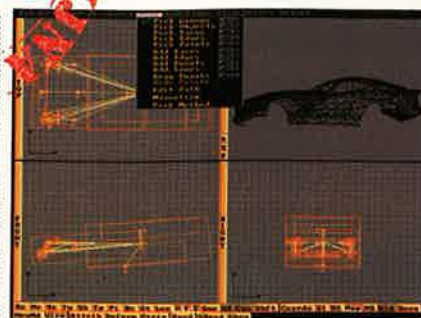


Jak z pewnością pamiętają wierni czytelnicy CD-Action, w ubiegłym roku (konkretnie w czwartym numerze naszego magazynu) zamieściliśmy prawdziwą gratkę - pełną wersję znanego wszystkim amigowcom programu graficznego Imagine w wersji 3.0 dla DOS. Wiemy, że program zdobył u Was uznanie i znaczną popularność, o czym świadczy chociażby duża liczba prac nadesłanych na ogłoszony przez nas konkurs (patrz wyniki opublikowane w poprzednim numerze), dlatego w tym miesiącu przygotowaliśmy kolejny hit - pełną wersję Imagine 4.0.

Nie da się ukryć, że Imagine jest z kilku względów programem nietypowym. Już fakt, że w dalszym ciągu pracuje pod kontrolą środowiska DOS (obecnie jest to już rzadkością, nawet najnowsze 3D Studio zostało definitywnie przeniesione do "okienek") może budzić zdziwienie. Wybór takiego, a nie innego systemu operacyjnego pociąga za sobą rozmaite konsekwencje, niektóre



korzystne z punktu widzenia użytkownika, inne nie. Do tych korzystnych należą niewątpliwie: duża szybkość działania, co uwidacznia się przede wszystkim podczas renderowania sceny oraz niewielkie rozmiary pakietu i stosunkowo skromne wymagania sprzętowe. Z kolei graficy przyzwyczajeni do standardu narzuconego przez system Windows niewątpliwie zauważą, że interfejs aplikacji nie prezentuje się zbyt efektownie i w znacznym stopniu odbiega od ogólnie przyjętych norm w tej dziedzinie. Stawia to przed początkującym użytkownikiem pewną barierę - musi się bowiem od nowa uczyć obsługi programu nie mając żadnych punktów odniesienia do znanych produktów. Jednak po zdobyciu choćby niewielkiej wprawy okazuje się, że bogactwo funkcji oferowanych przez Imagine warte jest trudu włożonego w "rozgryzanie" jego interfejsu. Podstawowym modułem wchodzącym w skład pakietu jest Detail Editor. W nim budujemy, krok po kroku naszą scenę nаноsząc na nią obiekty, dokonując na



nich rozmaitych operacji, definiując położenie kamery, źródeł światła, cech powierzchni obiektów itd. Moim zdaniem jego największą zaletą jest możliwość bardzo szczegółowego kontrolowania kształtu i własności obiektów. Możemy w praktycznie nieograniczonym stopniu modyfikować wszystkie znajdujące się na scenie bryły na poziomie całych ścian, krawędzi, pojedynczych linii czy nawet punktów. W podobny sposób (równie szczegółowo) możemy kontrolować parametry powierzchni takie jak tekstura, przezroczystość, nasycenie kolorem i setki innych opcji. Naprawdę, tych "szczegółów" jest tak wiele, że czasami aż trudno się w tym wszystkim połapać, jednak dzięki temu zyskujemy możliwość wiernego odtwarzania rzeczywistych form, nawet bardzo nieregularnych. Oczywiście, stworzone w Detail Editorze sceny możemy renderować z kilkupoziomową dokładnością. Bardzo przydatna okazuje się opcja Quick Render, dzięki której możemy bardzo szybko ujrzeć przybliżony (ale, mimo to wysokiej jakości) podgląd naszej sceny. Wiemy już mniej więcej jak uzyskać wspaniałe fotorealistyczne grafiki, jednak to jeszcze nie wszystko! Imagine umożliwia także tworzenie animacji (Action Editor), a to już niemalże małe Hollywood. Myślę, że warto poświęcić trochę wysiłku na zapoznanie się z Imagine.

JAN JANKOWSKI

Producent:

Impulse

Dystrybutor:

Impulse

tel. (001) 6124250557

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, DOS, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:



H.C. MULTISERWIS

ul. Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

KOMPUTERY PC

SPRZEDAJEMY KOMPUTERY UNIA, OPTIMUS, ADAX,
oraz nasze komputery z roczną gwarancją

Przykładowe konfiguracje:

PENTIUM 120, 8 MB RAM, SVGA 1 MB PCI, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14" LRNI

HDD	1,2 GB	1,6 GB	2,1 GB	2,5 GB
CENA	2275 zł	2315 zł	2390 zł	2400 zł

DOPLATY DO:
PENTIUM 133 - 85 zł
PENTIUM 166 - 750 zł

PRZY ZESTAWIACH Z PROCESOREM AMD NALEŻY DO ZESTAWU PENTIUM 120 ODJĄĆ:
- przy proc. AMD K5-75 MHz - 265 zł
- przy proc. AMD K5-100 MHz - 195 zł
- przy proc. AMD K6-133 MHz - 125 zł

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

PRZYKŁAD ROZŁOŻENIA KOMPUTERA: P-120 z 1,2 GB HDD NA 24-ro MIESIĘCZNE RATY.

1. PRZEDPŁATA 15% PRZY ZAMAWIANIU SPRZĘTU W SIEDZIBIE F-MY WYNOŚI: 402,00 zł

2. PIERWSZA RATA WYNOŚI: 157,28 zł

3. POZOSTAŁE RATY: 192,24 zł

!!! RATY PODANE SĄ Z WŁICZONYM PODATKIEM VAT !!!

OFERUJEMY Drukarki:

HEWLETT PACKARD
LASERJET 5L (800 dpi, 1 MB, 4 str/min) - 1385 zł
LASERJET 6P (600 dpi, 2 MB, 6 str/min) - 2485 zł
DESKJET 340 (atr. 600 dpi, opcja kolor) - 735 zł
DESKJET 500C (atr. kolor, 600 dpi) - 919 zł
DESKJET 520C (atr. kolor, 600 dpi) - 1290 zł
DESKJET 570C (atr. kolor, 600 dpi) - 1629 zł

EPSON
STYLUS 200 (atr. 360 dpi, opcja kolor) - 653 zł
STYLUS COLOR 200 (atr. kolor, 360 dpi) - 645 zł
STYLUS COLOR 500 (atr. kolor, 720 dpi) - 999 zł
OKI
MicroLine 320 PL TURBO (9-igł., 10", 435 str/min, 240x215 dpi, 1 + 4 kopie) - 1099 zł

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

NOTEBOOKI 486 I PENTIUM: CALIFORNIA ACCESS, COMPAQ, DEC, IBM, NEC, TEXAS INSTRUMENTS, TOSHIBA, ZENITH; AKCESORIA - FAX MODEMY, KARTY SIECIOWE, STACJE DOKUJĄCE

PRZENOSNE Drukarki ATRAMENTOWE (również kolorowe)

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
- płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM*ow,
- kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

!!! Specjalna oferta dla firm: Skupujemy używane komputery, drukarki, monitory w zamian oferujemy nowy sprzęt po atrakcyjnych cenach. !!!

SPRZEDAJEMY NA RATY

U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ

SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO

Ceny z dnia 06.03.1997 r.

KONSOLE

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64

Możliwość wymiany na inne konsole

Posiadamy ogromny wybór gier <--> NOWOŚCI
masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoni
rozwiążemy Twój problem

AMIGI
NAJTANIEJ W POLSCE



AMIGA 1200 - 800 zł

AMIGA 600 - 450 zł

UŻYWANE z 6-miesięczną GWARANCJĄ

AMIGA 500 - 350 zł

AMIGA CD-32 - 350 zł

UŻYWANE z 6-miesięczną GWARANCJĄ

SPRZEDAŻ PODZESPOŁÓW KOMPUTEROWYCH
ceny bez podatku VAT

PROCESORY: AMD K5-P75 - 127 zł AMD K5-P133 - 310 zł INTEL PENTIUM 120 - 390 zł INTEL PENTIUM 133 - 475 zł INTEL PENTIUM 166 - 680 zł	PAMIĘĆ: 4 MB SIMM PS2 - 65 zł 8 MB SIMM PS2 - 125 zł 16 MB SIMM PS2 - 245 zł	TWARDE DYSKI: 1,2 GB - 570 zł 1,6 GB - 630 zł 2,1 GB - 710 zł 2,5 GB - 730 zł	CD-ROM'y: 8x speed - 330 zł 10x speed - 355 zł 12x speed - 370 zł
KARTY MUZYCZNE: 16-bit zg. z SB PRO1 SB 16 PnP - 78 zł SOUND BLASTER 16 VIBRA - 220 zł SOUND BLASTER 16 VALUE EDITION PnP - 315 zł	PŁYTY GŁÓWNE: PENTIUM INTEL 490HX 75-200 MHz - 320 zł PENTIUM INTEL 430VX 75-200 MHz - 280 zł	INNE: FDD 1,44 MB - 74 zł KLAWIATURA zg. z WIN 95 - 35 zł MYSZ - 28 zł KIESZEN HDD - 37 zł 1 MB RAM do SVGA - 37 zł 1 MB EDO RAM do SVGA - 41 zł FAX MODEM 14400 bps VOICE - 145 zł FAX MODEM 33600 bps VOICE - 285 zł GŁOŚNIKI 80W ze wzrn. - 78 zł GŁOŚNIKI 3D 100W ze wzrn. - 122 zł	KARTY GRAFICZNE: SS THIO 64-bit 1MB PCI software MPEG player - 110 zł SS VIRGE 3D accel. 64-bit 24MB EDO RAM MPEG pl. - 190 zł
MONITORY: 14" MITSUBISHI LR - 255 zł 14" KOLOR MTC (CRT Philips) LR NI - 580 zł 14" KOLOR DAEWOO LR NI - 705 zł 15" KOLOR DAEWOO CFR LR NI - 955 zł 15" KOLOR CTX CFR LR NI - 955 zł 17" KOLOR MTC CFR LR NI - 1600 zł 17" KOLOR CTX CFR LR NI - 1890 zł	OBUDOWY: MINI TOWER - 94 zł DESKTOP GREEN - 270 zł MINI TOWER GREEN - 235 zł BIG TOWER - 310 zł		

NR 3/96 CENNA: 9 zł



na dysku CD m in.:

Realimention STE, Historia Europy Międzywojennej, Quake, Gender Wars, Destruction Derby, Orion Burger, AH64D Longbow, S.T.O.R.M.

NR 7/96 CENNA: 12 zł



na dysku CD m in.:

Crusader: No Regret, Sonic CD, Daggertail, Diablo, Harvest, Fate, Gene Wars, Blood & Magic, Dyklando, Cubase, Super Prior

NR 4/96 CENNA: 9 zł



na dysku CD m in.:

Virtua Fighter, Euro 96, Albion, Mega Race 2, Duke Nukem 3D screen saver, VirusSave, Wide World of Animals, Hind

NR 1/97 CENNA: 12 zł



na dysku CD m in.:

Virtua Squad, Hunter Hunted, Realms of the Haunting, Tritania, AntiVirenKit 5.0, Assassin 2015, Blue Ice, Freehand 5.0

NR 5/96 CENNA: 9 zł



na dysku CD m in.:

Screamers 2, War Wind, Lords of the Realms 2, MYST screen saver, Voyeur II, SWIV 3D, Origins of Mankind, Fire Fight, Road Rash

NR 2/97 CENNA: 12 zł



na dysku CD m in.:

Akord, Grammar Tree, Pitagoras 1.2, You & Me II, Blast Chamber, Crazy Drake, Quake 1.06, Alien Trilogy, RKN2, Deus, Wooden Shins

NR 6/96 CENNA: 12 zł



na dysku CD m in.:

Ace Ventura, Marathon 2, Pinball Construction Kit, Zombie Wars, Necrodome, Fractal Painter 4.0, HiJack Morph, Zwierzaki

NR 3/97 CENNA: 12 zł



na dysku CD m in.:

MDK, Redneck Rampage, City of the Lost Children, Tunnel B1, Ecstasy 2, Stars!, Deathdome, Age of Ball, Jetfighter 3, Virtual Tourism, Paris

NUMERY ARCHIWALNE
MOŻNA ZAMAWIAĆ LISTOWNIE, TELEFONICZNIE
LUB POCZTĄ ELEKTRONICZNĄ

WROCŁAW, UL. TĘCZOWA 25
TEL. (071) 3437071 w.338, TEL./FAX (071) 3412083, E-MAIL: SILVER@MIKROZET.WROC.PL



W całym cywilizowanym świecie w procesie edukacji od dawna stosowane są komputery. Jest to o tyle przydatne, że po pierwsze oczyszcza komputer z zarzutów odmóżdżenia dzieci brutalnymi grami, a po drugie wymaga kreatywnego myślenia i pomaga jednocześnie pociechom wyrabiać wiele umiejętności takich jak np. czytanie, sprawność manualna, poczucie estetyki (w erze multimediów i SVGA wszystkie programy wyglądają ładnie), a wreszcie - oswojenie się z zasadami działania samego komputera, co jest chyba najbardziej przydatne, gdyż urządzenie to staje niezbędnym narzędziem pracy w bardzo wielu dziedzinach. Niestety



„Pitagoras” czy choćby recenzowany w tym numerze „Literat”. To tylko trzy z wielu dostępnych obecnie programów. Jednak wszystkie one znajdują zastosowanie jako pomoc w nauce, a nie było jeszcze programu, który pomagałby w pracach ręcznych czy w plastyce. Teraz już jest, a raczej są, bowiem firma Print Paks wypuściła na rynek całą serię programów dla dzieci



Drukarkowe cuda

w naszym kraju wygląda to o wiele gorzej. Nie dość, że w szkole podstawowej o komputerze można tylko pomarzyć, to jeszcze program liceów w tej dziedzinie również pozostawia wiele do życzenia. Jako przykład mogę wymienić doświadczenia wielu moich znajomych (w mojej szkole informatyka w ogóle ograniczyła się do obsługi Norton Commandera), którzy nie dość, że (o zgrozo) uczyli się wyłącznie podstaw archaicznego Pascala, to jeszcze (o jeszcze większa zgrozo) z wykorzystaniem metod używanych w basicu (goty itp.). Na szczęście od jakiegoś czasu sytuacja się poprawia (między innymi za sprawą akcji „Internet dla szkół”), a poza tym własne komputery posiada już tak wiele osób, że każde dziecko z powodzeniem może prowadzić edukację w domu.

Istnieje już całkiem sporo aplikacji służących temu celowi. Jednym z dobrych przykładów jest „Moje pierwsze ABC” Optimusa, dla starszych dobrym narzędziem będzie cykl

i odpowiednich do wykorzystania na zajęciach plastyki. Do naszej redakcji trafiły trzy produkty. Postaram się zaprezentować je kolejno.

Pierwszy z nich nosi tytuł „Create a book kit” i jak sama nazwa wskazuje, służy do tworzenia książek. Za pomocą programu dziecko może poczuć się jak prawdziwy





fachowiec od DTP (desktop publishing - komputerowe przygotowanie publikacji). W skład pakietu wchodzi program oraz akcesoria niezbędne do stworzenia własnej książeczki. Są to kartki, na których będą drukowane stronicy, okładki w różnych kolorach oraz gustowne sznureczki z plastikowymi klipsami na końcu, służące do spięcia ze sobą stron gotowego dzieła. Jest to charakterystyczny element wszystkich zestawów Print Paks. Zawierają one nie tylko programy, ale również gadżety pozwalające na wykorzystanie dzieł w praktyce. Sam program wygląda wyjątkowo estetycznie. W całości w trybie SVGA, w pastelowych kolorach przyjemnych dla oczu dziecka i nie męczących wzroku. Symbole poszczególnych czynności są wyraźne i łatwe do zapamiętania, a wszystkim wykonywanym tu operacjom towarzyszy głos komentatora - psa Maxa, który w przystępnych słowach wyjaśnia, co należy robić. Max jest obecny we wszystkich programach Print Paks jako firmowa maskotka i trzeba przyznać, że naprawdę wygląda bardzo sympatycznie. W chwili obecnej pakiet ten nie został jeszcze spolszczony, ale angielski, jakim posługuje się piesek jest wyjątkowo prosty i zrozumiały. Moja trzynastoletnia siostra, która angielskiego uczy się wyłącznie w domu, nie miała problemów z jego zrozumieniem. Sam program jest również tak skonstruowany, że pomaga dziecku na każdym kroku. Dobrym przykładem jest procedura drukowania: dość trudna w Windows, gdzie trzeba odpowiednio ustawić rozmiar kartki, marginesy itp. Procedura druku przebiega w aż pięciu etapach, a Max kolejno tłumaczy, co należy zrobić, aby wydruk się udał. Sama czynność tworzenia książeczki również jest bardzo przyjemna. Na początek wybieramy typ dzieła, które chcemy stworzyć (malowanka, klasyczna książka czy zestaw krzyżówek itp.). Później



kolejno wybieramy szablon strony, obrazki, jakie wkleimy na stronę, zdjęcia i kilka innych komponentów. Galeria jest dość obszerna. Jedynym minusem jest to, że nie można importować własnych rysunków bądź też stworzonych przy użyciu innego programu.

Kolejnym programem z serii jest Magnet Kit. Ten program da się zrecenzować najkrócej, ale nie znaczy to, że jest gorszy, a wręcz przeciwnie. W zestawie znajduje się coś w rodzaju magnetycznej tekturki, którą można ciąć na kawałki. Na tekturkę naklejamy wydrukowane przez nas obrazki i mamy magnetyczny obraz. Jest to zabawa bardzo popularna na Zachodzie od wielu lat.

Ostatni pakiet to "Awesome Iron-Ons Kit" służący do tworzenia wprasowanek na koszulki. Tutaj drukujemy nie na kartkach, ale na specjalnych arkuszach, które później kładziemy zadrukowaną stroną na koszulce i "smarujemy" żelazkiem. W zestawie znajduje się już koszulka gotowa do eksperymentowania.

Zestawy Print Paks są ogólnie bardzo ładne i przyjemne w obsłudze. Ich atutem jest też niska cena. Na polskim rynku jeszcze się nie pojawiły, ale jeden egzemplarz w przeliczeniu na PLN kosztowałby około 70 złotych, ale ceny na naszym rynku, przynajmniej jeśli chodzi

o software, są generalnie niższe od zachodnich, więc jeżeli programy te zostaną do nas sprowadzone, to mogą kosztować około 50 złotych. Naprawdę warto wydać taką kwotę, zwłaszcza, że kilka klasycznych malowanek kosztowałoby tyle samo, a nadawałyby się do jednorazowego użytku. Nasuwa się tylko konkluzja, gdzie te czasy, kiedy na ZPT (tak się nazywał ten przedmiot) konstruowałem silnik elektryczny i model wozu. No cóż, technika postępuje. I jeszcze dwie uwagi na koniec: programy Print Paks nadają się do współpracy wyłącznie z drukarką atramentową. Po drugie detale potrzebne do zabawy można dokupić osobno, kiedy już skończą się te, zawarte w pakiecie. Pozostaje tylko życzyć naszym miłusińskim przyjemnej zabawy.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:

Print Paks, Inc.

Dystrybutor:

Print Paks, Inc.
tel. (001) 800 774 6860

Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2, MYSZ

Karta muzyczna:

Karta dźwiękowa zgodna z systemem MS Windows

Magnet Kit 19.95 \$

Create-A-Book-Kit 24.95 \$

Awesome Iron-Ons Kit 24.95 \$

Mój nauczyciel, bohater!



Ciekawe i dobrze zrobione gry platformowe dla dzieci mają na celu wyłącznie rozbawić pociechę i dać jej trochę rozrywki. Dlaczego jednak nie wykorzystać zainteresowania dziecka i połączyć bardzo ładną grafikę z elementami edukacji. Okazuje się, że można to zrobić w taki sposób, aby malec niemalże nieświadomie uczył się poprawnej pisowni słów i podstawowych działań matematycznych!

Gra Rayman to taka właśnie wyjątkowo ciekawa produkcja. Bardzo dobra grafika i animacje, świetna, przeżabawna postać bohatera, urozmaicone, różnorodne lokacje, a przede wszystkim wartościowy scenariusz.

Gra jest przewidziana dla dzieci od 7 do 12 lat i uważam, że jest to obecnie jedna z ciekawszych propozycji na rynku, jeżeli chodzi o gry platformowe. Przede wszystkim została dopracowana graficznie. Wielokrotnie przekonałem się, że produkcje dla dzieci są omijane przez dobrych programistów z daleka i duża część oferowanych na rynku gier i programów prezentuje się po prostu marnie. Na szczęście w wypadku Raymana nie mamy takiego problemu, a to, co widać, zadowoli najbardziej wybrednego estety. Tytułowy bohater to przeżabawny stworek, którego na pewno polubi każde dziecko. Animacje

bohatera realizowane są w pełni Disneyowską techniką. Na pewno się uśmiejecie, gdy zobaczycie jak Ray 'łapie powietrze', aby nie upaść lub jak śmiesznie wygląda po upadku z dużej wysokości. Warto dodać, że jest on bardzo zręczną i pełną zaskakujących cech osobką. Niekiedy będzie musiał kogoś postraszyć. Rozciągnie wtedy usta w swojej wielkiej głowie i jak nie ryknie... W trakcie swych podróży po wielu pełnych niespodzianek i niebezpieczeństw układach będzie wykorzystywał mnóstwo ciekawych przedmiotów i magicznych artefaktów. Jego podręczna broń to zaciśnięta w kułak, latająca pięść. Jednak najprościej pokonywać przeszkody, przeskakując je i uruchamiając długą grzywę Raya, która na chwilę zamieni się w prawdziwy rotor helikoptera...

Ray może nawet mówić! Przyjdą momenty, że będzie zastanawiał się z Wami, którą możliwość wybrać. Takie problemy będą dla niego codziennością, więc należy przygotować się na spore łamanie głowy. Dylematy są może proste dla dorosłego, ale Ray i jego kolega, małe dziecko, będą musieli nieco się pogłowić. Jeżeli wybiorą złą ścieżkę i pójdą w niewłaściwą stronę, Raya otoczą potwory i wysła gdzie raki zimują. Aby ustrzec się przed przymusową wycieczką, należy wybrać jeden

z przykładów, które, jak zły duszek, czekają na pomyłkę. Zazwyczaj będzie to proste działanie arytmetyczne, może się również zdarzyć, iż należy wybrać poprawną pisownię angielskiego słowa. Na drodze Raya czeka całe mnóstwo przeciwników. Niekiedy będzie to uparty



konik polny, innym razem naszego bohatera dogoni pocisk, z którego wyskoczy młotek... Nie sposób się znudzić, ale za to bardzo łatwo stracić Raya. On na szczęście nic sobie z tego nie robi i dalej się śmieje. Nie ma się co martwić - mamy aż pięć żywotów, a na trasie bardzo często spotykamy fotografa. Jeżeli zrobi zdjęcie w danym miejscu, po stracie Raya wrócicie właśnie tam.

Jeżeli okaże się, że jest bardzo trudno, można wybrać łatwiejszy poziom zabawy (działania są wtedy rzeczywiście dziecinnie proste). Do wyboru mamy trzy poziomy trudności. 60 bardzo urozmaiconych układów i ponad sześćset pytań to spory łyk wiedzy i rzeka zabawy. Sam bym się w nią z chęcią zanurzył, jednak jestem już trochę za stary...

ANDRZEJ SITEK

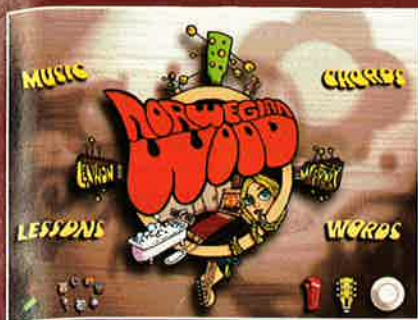
Producent:
Ubi Soft
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, VGA,
CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound,
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: C



Po prawej w głębi:
Wybieramy krainę,
po której ma
wędrować Rayman.





strun. Program serwuje nam lekcje, dzięki którym zdapiemy opuszki do kości: Hammer-on, pulling off, slides, vibrato, finger picking, embellishments, palm muting. Bardzo dobra i profesjonalna oprawa graficzna projektu znakomicie uatrakcyjni naukę. W trakcie filmowej prezentacji danej sekwencji (uczymy się "trzymać" odpowiednią technikę) obserwujemy jednocześnie zapis nutowy oraz schemat chwytów. Warto dodać, że

Szalone pasażerze



Chyba każdy miał kiedyś przyjemność zetknąć się z gitarą. Oczywiście nie wszyscy mogą zostać wirtuozami chordefonu szarpanego (kto by pomyślał, że tak brzmi fachowa nazwa poręcznej gitary!), jednak w dobie multimedialnych prezentacji nawet kurs gry na tym instrumencie może stać się łatwy i przyjemny...

Za pomocą Guitar Hits 2 uzmysłowisz sobie, że nauka może być łatwa i przyjemna. Co prawda gwarancja, że staniesz się jakimś Wysockim jest żadna, jednak w wypadku bardzo silnej potrzeby zaimponowania towarzystwu na ognisku, tudzież bardziej szczytnych celów, program świetnie nada się na nauczyciela. Przede wszystkim nigdy nie zniechęci go, że miałeś wypadek i słoń w Zoo nadepnął Ci na ucho. Ponadto program jest naprawdę ciekawą propozycją dla osób czujących silną potrzebę zapoznania się z tematem i traktujących go w stu procentach serio. Ponieważ miałem już jakąś styczność z gitarą (kiedyś potknąłem się o nią u kolegi), dostałem od Naczelnego gitarę do ręki i słowną instrukcję: "masz dwa dni, inaczej Twoja wypłata pójdzie na moje piwo" - ponieważ była to bardzo dobra motywacja, zapoznałem się z programem szczerze i z przyjemnością, a wynik edukacji przerósł możliwości obronne organizmów sąsiadów. Mimo wszystko przedstawię wynik kooperacji z komputerowym nauczycielem i wnioski jakie płyną z takowej współpracy.

Guitar Hits jest programem ze znanego "warsztatu produktów żelaznych" Ubi Soft. Firma postanowiła wypuścić na rynek serię programów z prezentacjami znanych hitów na gitarze, połączonymi z nauką gry na niej. Wynik ich pracy to całkiem ciekawy i dobry pakiet, który mógłby stać się Elementarzem Młodego Gita (dwuznaczność zamierzona). Wspaniałym bonusem Guitar Hits jest nieodmiennie zestaw kilku znanych i lubianych motywów muzycznych (napisanych np. przez Lennona i McCartneya). W oparciu o te sekwencje możemy następnie przystąpić do lekcji. W GH 2 znajduje się siedem klasycznych songów, od których "pocili się" kiedyś oczy nastolatek: Yesterday, You've Got To Hide Your Love away, Let It Be i inne. Szkielec prezentacji to jednak przede wszystkim 65 lekcji i 174 przykładów. Zarówno na graficznych wykresach, jak również dzięki filmowej prezentacji ujrzymy technikę "uderzania w struny". Oczywiście podstawą będzie nauka akordów, z których większość należy do rodziny barowych (nie chodzi o jadłodajnie serwujące naleśniki za 1,50). Odpowiednio efektowne granie zależy m.in. od techniki trzymania i dociskania

rękę Szybkiego Lopeza (jest to dłoń, która drapie struny na gryfie), możemy przewinąć, cofnąć, puścić w zwolnionym tempie. Znaczący to tyle, że bardzo dokładnie zobaczymy, co się dzieje na planie. Program nie ma wielu wad. W zasadzie nie dopatrzyłem się ani jednej. Pozostaje mi tylko życzyć sobie i Państwu więcej tak udanych projektów. Na koniec mała ciekawostka. Nie wszystkim gitara kojarzy się z drewnianym pudłem rezonansowym wyposażonym w taki długi "dyngs". W technicznym żargonie jest to element obrabiarek do gwintów i uzębień...

ANDRZEJ SITEK

Producent:

Ubi Soft

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (018) 437797

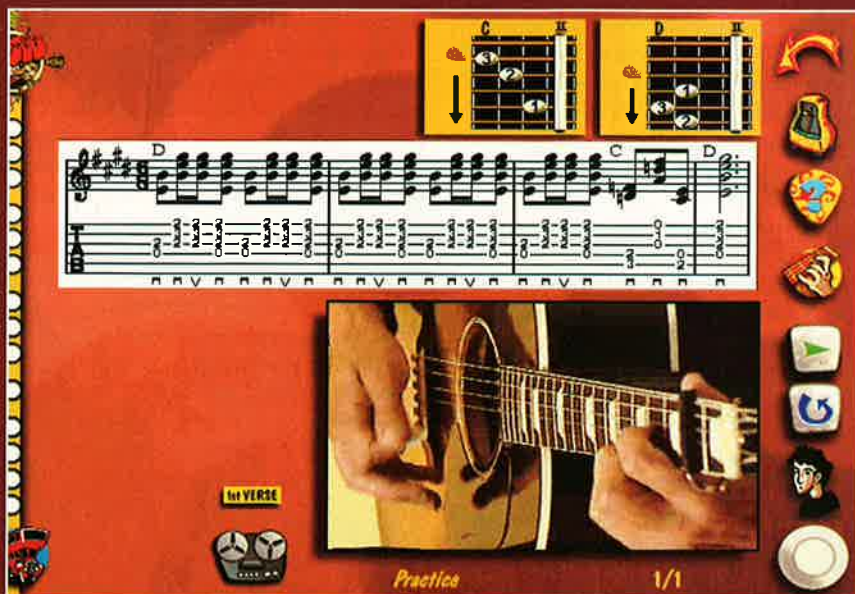
Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 1



Po lewej:

Sekwencje filmowe, można oglądać w trybie pełnoekranowym, a prezentacja odbywa się "na wprost".

Po prawej w głębi:
Zwróćcie uwagę na
dość
niekonwencjonalny
panel sterujący.



Panie i panowie - zapamiętajcie tę datę!
Od dziś jesteśmy rzeczywiście
Europejczykami-komputerowcami pełną
gębą. Cemu? Ponieważ pojawił się
w końcu CAŁKOWICIE polski program
(i nie myślę tu o grach komputerowych),
wykonywany na prawdziwie zawodowym
poziomie, który bez wstydu można
pokazać na dowolnych zachodnich
targach komputerowych, nie musząc



Tajemniczy świat zwierząt

przy tym głupio tłumaczyć się, że “pan rozumie, ale jak na polskie realia to on jest naprawdę dobry i cieszy się u nas dużym powodzeniem”. Omawiany poniżej program może bez najmniejszych kompleksów współzawodniczyć z dowolnym produktem z Zachodu (o zbliżonej tematyce) i to nie bez szans na końcowy sukces!

Myślę, że zaostrzyłem Wam apetyt, pora więc “puścić parę zębów”. Zdradźmy, że ów program to

Encyklopedia Ssaków wydana przez Optimus Nexus. Encyklopedia ta to tylko część większego cyklu (Encyklopedii Zwierząt), zawiera się na dwóch kompaktach i jest znakomitą przewodnikiem po tajemniczym świecie zwierząt. Po uruchomieniu pierwszego kompaktu zostałem z lekka zaszokowany bardzo ładnym i (co ważniejsze) bardzo funkcjonalnym menu. Tu wielkie brawa dla autorów. Polak potrafi! Co tam widzimy? Cztery główne działy tematyczne:

1. Aktywność życiowa - znajdziemy tu sklasyfikowane wszelkie gatunki ssaków, podzielone wedle czasu największej aktywności (dzienna, nocna, poranno-wieczorna, całodobowa)
2. Życie w grupach (pojedyncze, pary, małe grupy, duże grupy, różne)
3. Odżywianie (ssaki mięsożerne, wszystkożerne, roślinożerne)
4. Środowisko życia (wszędzie, góry, pustynie, morza, zwierzęta ziemno-wodne, tundra, lasy, łąki, baseny słodkowodne)

Po wyborze działu i interesującego nas zagadnienia na ekranie pojawiają się uszeregowane alfabetycznie gatunki zwierząt, spełniające żądane przez nas kryteria. Każdy gatunek zilustrowany jest zdjęciem lub choćby bardzo staranną bitmapową grafiką. Po wyborze gatunku możemy zapoznać się z większą ilością zdjęć/ilustracji poświęconych danemu zwierzęciu, a także zasięgnąć dodatkowych informacji na ich temat (występowanie, pożywienie, rozmnażanie, rozmiary ciała, ubarwienie, długość życia, niektóre gatunki, a także mnóstwo innych danych na temat np. zagrożeń danego gatunku, jego specyfiki, szczególnych umiejętności etc. itp.). Rzecz jasna jest tam też podział na gromady, gatunek, rząd, rodzinę. Informacje podane są hipertekstem, dzięki czemu bardzo łatwo możemy uzyskać dodatkowe informacje na interesujący nas temat (tu uwaga: słowa kluczowe wyróżniane są różnymi kolorami, co ma pewne znaczenie, ponieważ np. niebieski kolor słowa kluczowego informuje nas, że dany temat ma powiązanie z innymi działami tematycznymi). Wyświetlony tekst możemy zobaczyć w dowolnym rozmiarze (tzn. regulujemy wielkość czcionek). Na życzenie widoczna jest też mapa z zaznaczeniem obszarów, na których występuje dany gatunek, a ponadto możemy zapoznać się z bardzo dobrej jakości sekwencjami wideo, na których widzimy dane zwierzę w naturalnym środowisku. W sumie jest tam około 100 filmów i 1000 ilustracji. Nieco gorzej jest z efektami dźwiękowymi (tzn. głosami zwierząt - te występują raczej w skromnych ilościach, a szkoda). Dzięki



opcji wyszukiwania łatwo możemy znaleźć tak wybrany z listy odpowiedni temat, jak i wprowadzone z klawiatury hasło (np. kotowate). Możemy sami ustalić zakres przeszukiwań (np. tylko w obrębie zaznaczonych tematów). Dociekliwy użytkownik może po przejrzaniu kompaktu z tym wydawnictwem powiedzieć - “Zaraz zaraz. Przecież człowiek też jest ssakiem. Cemu nie ma nic na ten temat? Poza tym oprócz żyjących na wolności zwierząt istnieje znaczna ilość ssaków udomowionych (np. psy, koty, krowy). I co? Nic o nich tu nie ma!” Cóż - osobnik ten ma rację. Częściową rację. Tego nie ma na PIERWSZYM kompakcie. Ale przecież wspominałem, że Encyklopedia Ssaków to DWA kompakt. Ta druga płytka to zupełnie niezależne wydawnictwo (tzn. niezależne od pierwszej części, osobno uruchamiane), poświęcone właśnie owym zagadnieniom. Wprowadzie w tym wypadku rolę użytkownika jest bardzo bierna - ogranicza się tylko do wyboru tematu i śledzenia wyświetlanych filmów - ale “sprzedawane” tam informacje, czytane



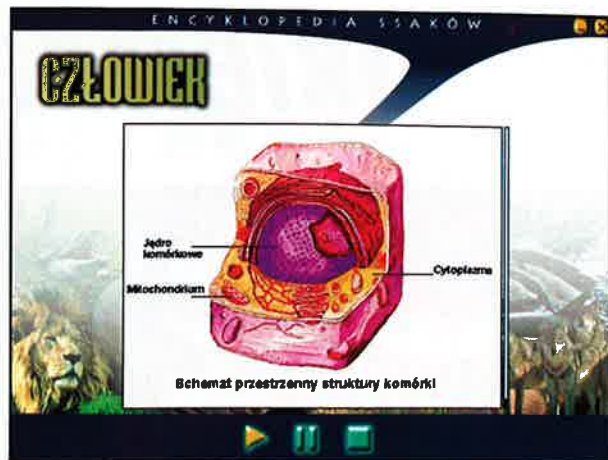


ciepłym głosem narratora, przygotowane przez konsultantów z gdańskiego ZOO, zilustrowane bardzo długimi sekwencjami wideo, łatwo przykuwają uwagę odbiorcy. Na drugim kompakcie znajdziemy następujące tematy:

- * Człowiek (prehistoria, funkcjonowanie komórek jego organizmu, etc.)
 - * BIOMY (podział ekosystemów)
 - * Filogeneza ssaków (czyli skąd się wzięły ssaki - ich historia aż od czasu dinozaurów)
 - * Krainy zoogeograficzne
 - * Ssaki w mieście
 - * Udomowienie zwierząt.
- Obsługa tego programu może być lekcją poglądową dla wielu innych firm produkujących wydawnictwa multimedialne. Przejrzysta, przyjazna, intuicyjna -

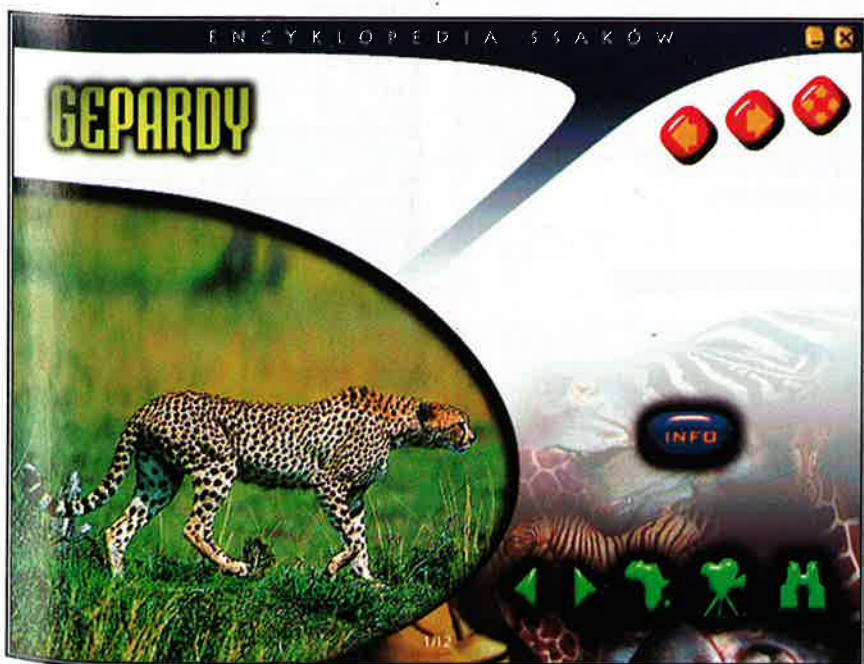


możliwa do "obcykania" z marszu, co się nieczęsto zdarza. Poza tym miłe dla oka nieco futurystyczne panele sterujące, czytelne kryteria podziału informacji na działy tematyczne, hipertekst... Jeszcze mnóstwo dodatkowych opcji w rodzaju możliwości wydruku stron, ustalania sobie "zakładek" celem błyskawicznego powrotu do danego zagadnienia, podglądu "historii" korzystania z tego programu, wykorzystywania prawego klawisza myszy do szybkiego scrollingu zawartości danego działu, itp. itd. Aż mi się ciepło robi na sercu, gdy pomyślę, że to dzieło polskiego programisty(ów). Panowie - jestem pełen uznania! A ponadto choć program działa w trybie VGA, to naprawdę wcale to nie przeszkadza, bo mamy wrażenie, że ekran aż kipi bogactwem kolorów,



a oprawa graficzna cieszy oczy swą klasą. Gdybym miał szukać wad w tym programie, to cepiłbym się dwóch rzeczy: całkowitego braku narracji w części pierwszej (tylko tryb tekstowy) oraz niemożliwości ingerencji w dane przy wyświetlaniu informacji z drugiego kompaktu. I nie żądałbym tu jakichś "cudów-niewidów". Wystarczyłaby mi np. możliwość przewijania wyświetlanych tam filmu filmów. Niestety - mogę tylko patrzeć, ew. włączyć pauzę lub wyłączyć sekwencję, co w momencie gdy np. chcielibyśmy powrócić do informacji z początku filmu (lub skoczyć na sam koniec sekwencji albo szybko zapoznać się z całym filmem) jest jednak nieco irytujące. No cóż, gdyby połączyć oferowane na każdym kompakcie możliwości Encyklopedii w jedną całość, byłby to program o światowej klasie. Ale tak czy siak Encyklopedia Ssaków jest wydawnictwem, które mogę bez wahania polecić tak indywidualnym odbiorcom jak i np. szkołom, gdzie będzie dobrą pomocą edukacyjną.

JERZY POPRAWA



Po lewej w głębi:
Czy wiecie, że
gepard może biec
z prędkością
120 km/h?!

Producent:
Optimus Nexus
Dystrybutor:
Optimus Nexus
tel. (058) 568594
Minimalna konfiguracja:
386, 8 MB RAM, Windows 95,
VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

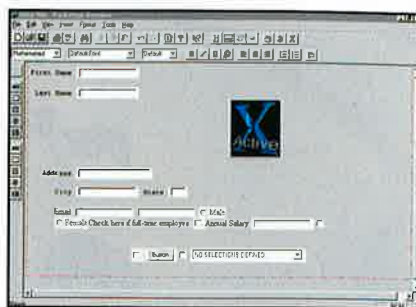
Cena: 122,00 zł

Okiełznać pajęczynę



W przeciwieństwie do tradycyjnie rozumianych tekstów, które składają się ze słów należących do jednego z języków naturalnych, najczęściej doskonale znanych autorowi dokumentu (pomijam przypadki niektórych pseudotłumaczy), strony WWW opisane są za pomocą sztucznego, stworzonego specjalnie dla potrzeb Internetu, skryptowego języka HTML. Czy oznacza to, że musimy po raz kolejny wertować opasłe tomy, poznawać nowe zasady gramatyki i składni, pocić się i trudzić, by utorować sobie drogę do światowej sieci?

Okazuje się, że niekoniecznie. Jeżeli skorzystamy z usług Macromedia Backstage, projektowanie stron WWW stanie się rzeczywiście tak łatwe, jak praca z edytorem tekstu (interfejs aplikacji przypomina wyraźnie Worda) połączonym z wizualnym językiem programowania (np. Visual Basic). Cały nasz wysiłek będzie się sprowadzał do wybierania gotowych elementów kontrolnych jakie chcielibyśmy umieścić na stronie

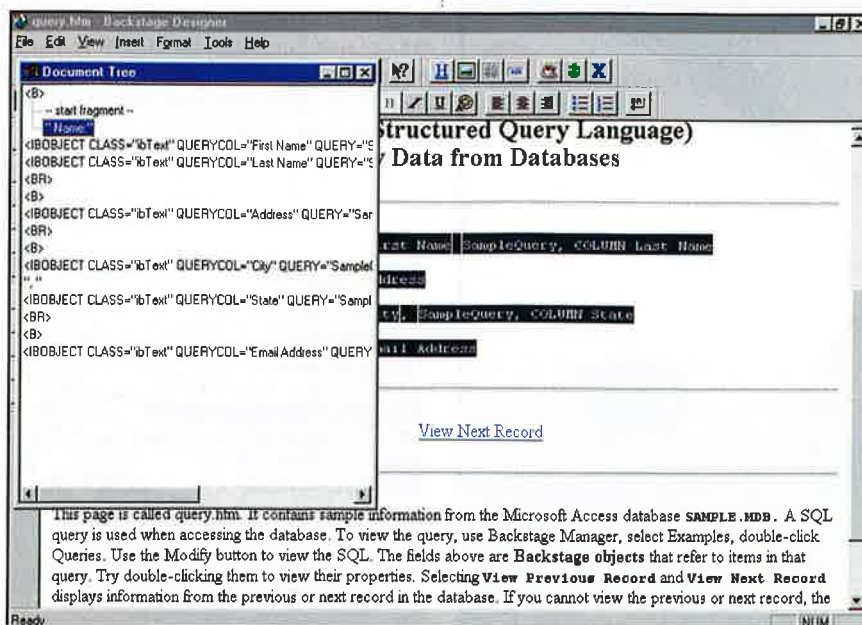


z dostępnej palety, ustawiania ich w odpowiednim miejscu dokumentu i przypisywania im pożądanym parametrów. W ten sposób możemy bez problemu umieszczać na naszej stronie teksty, grafiki, hiperteksty, przyciski sterujące, pola edycji itp. Dzięki takiemu podejściu program może być obsługiwany zarówno przez początkujących członków internetowej społeczności, jak również przez profesjonalnych serwisantów WWW, dla których przewidziano bardziej zaawansowane opcje, jak chociażby możliwość dołączania do projektu apletów Javy, korzystania z bogatych zbiorów komponentów ActiveX Microsoftu (OCX) czy współpracy z bazami danych za pośrednictwem zapytań SQL. Pakiet składa się z kilku modułów o różnym charakterze. Centralne miejsce zajmuje niewątpliwie Designer czyli projektant dokumentów HTML. Jak już wspominałem, pozwala on na łatwe (drag & drop) dodawanie do naszego projektu rozmaitych elementów tekstowych, graficznych i innych. Do najciekawszych reprezentantów tej grupy należą oprócz wymienionych uprzednio: obrazki podzielone na regiony (z każdym z regionów związana jest inna akcja), rozwijane listy, pluginy Netscape,

hiperteksty, przyciski, checkboxy, radiobuttony i wiele innych. Na pewno warto zwrócić także uwagę na możliwość obsługi list dyskusyjnych i poczty elektronicznej (e-mail). Na wyższym poziomie znajduje się Manager, który pozwala zarządzać wszystkimi plikami wchodzącymi w skład projektu (jedna strona WWW może korzystać z wielu obrazków, plików tekstowych czy nawet powiązanych ze sobą dokumentów HTML), pozwala także na zdalne zarządzanie zasobami znajdującymi się na innym komputerze sieciowym, oczywiście o ile znamy dokładny adres, nazwę logowania i hasło. Usługi Managera okażą się niezastąpione, gdy będziemy zmuszeni do prowadzenia kilku stron WWW, częstego ich uaktualniania lub przenoszenia na inne serwery. Dodatkowo dostępne są także Server i Administration pozwalające na określenie globalnych ustawień dla pakietu.

Reasumując - polecam Macromedia Backstage wszystkim zainteresowanym projektowaniem stron WWW niezależnie od posiadanego doświadczenia. Przy odrobinie wprawy można za jego pomocą tworzyć zupełnie profesjonalne strony wyposażone w większość elementów jakie kiedykolwiek mogliśmy spotkać surfując po sieci. Jedyna krytyczna uwaga jaka nasunęła mi się podczas testowania aplikacji dotyczyła braku połączenia z popularnymi przeglądarkami w rodzaju Microsoft Internet Explorera czy Netscape, dzięki czemu moglibyśmy na bieżąco sprawdzać efekt naszej pracy. No cóż, nie ma rzeczy idealnych...

JAN JANKOWSKI

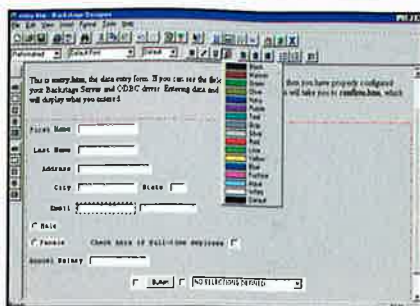


This page is called query.htm. It contains sample information from the Microsoft Access database SAMPLE.MDB. A SQL query is used when accessing the database. To view the query, use Backstage Manager, select Examples, double-click Queries. Use the Modify button to view the SQL. The fields above are Backstage objects that refer to items in that query. Try double-clicking them to view their properties. Selecting View Previous Record and View Next Record displays information from the previous or next record in the database. If you cannot view the previous or next record, the

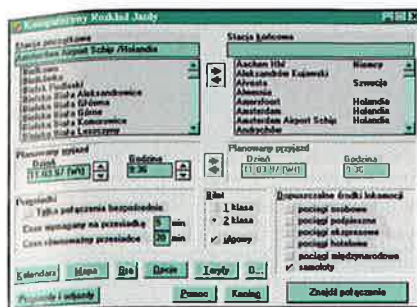
Producent: Macromedia Dystrybutor:

Macromedia Polska
tel. (022) 479462
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena:



Jazda na całego



Zapewne każdy z Czytelników przeżył kilka niemiłych chwil, które może skojarzyć z pośpiechem towarzyszącym podróży (i przygotowaniom do niej). Dla mnie najbardziej irytujące jest, że nigdy w zasadzie nie wiem ile zapłacę za bilet. Taryfy zmieniają się jak widoczki w kolejdoskopie, telefoniczna informacja kolejowa jest zazwyczaj nieosiągalna. Ciekawe ile zapłaciłbym za kuszettę, a może pojechać Inter City, ale podobno to strasznie drogo. A gdyby tak wybrać się pierwszą klasą?

Nawet jeżeli udamy się na dworzec, pani w okienku informacji nie ma czasu odpowiedzieć na tyle pytań. Jeżeli szczęście się uśmiechnęło i mieliśmy fart, kobieta nie przypomina standardowego urzędnika i jest bardzo miła, to dla odmiany zasyczą i zjedzą nas współkolejowicze...

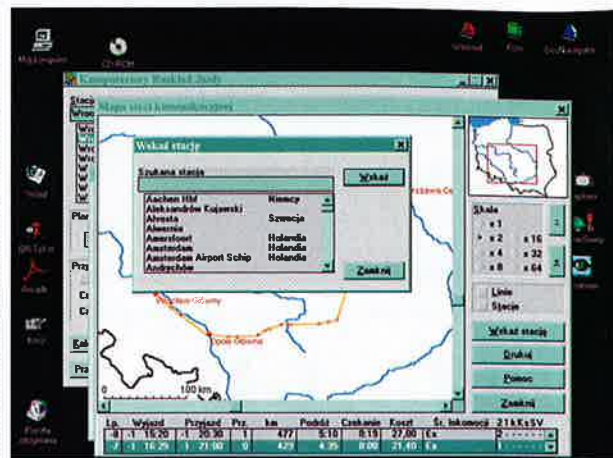
Okazuje się, że można bez nerwów i bieganiny dokładnie zaplanować sobie podróż. Bardzo dobry program

"Komputerowy rozkład jazdy pociągów

PKP" zawiera wszystkie warianty połączeń kolejowych, ba! to jest tylko jedna z jego zalet!

KPKP (pozwolę sobie używać takiego skrótów) to przede wszystkim świetne narzędzie, które pozbawi nas wątpliwej przyjemności szukania najbardziej optymalnego (taniego lub drogiego) połączenia kolejowego. Zasada działania programu jest dziecinnie prosta. Na czytelnym pulpicie wpisujemy dzień i godzinę, w których chcemy wyjechać z miasta oraz datę powrotu. Z innej rubryki wybieramy miejsce rozpoczęcia podróży oraz stację docelową.

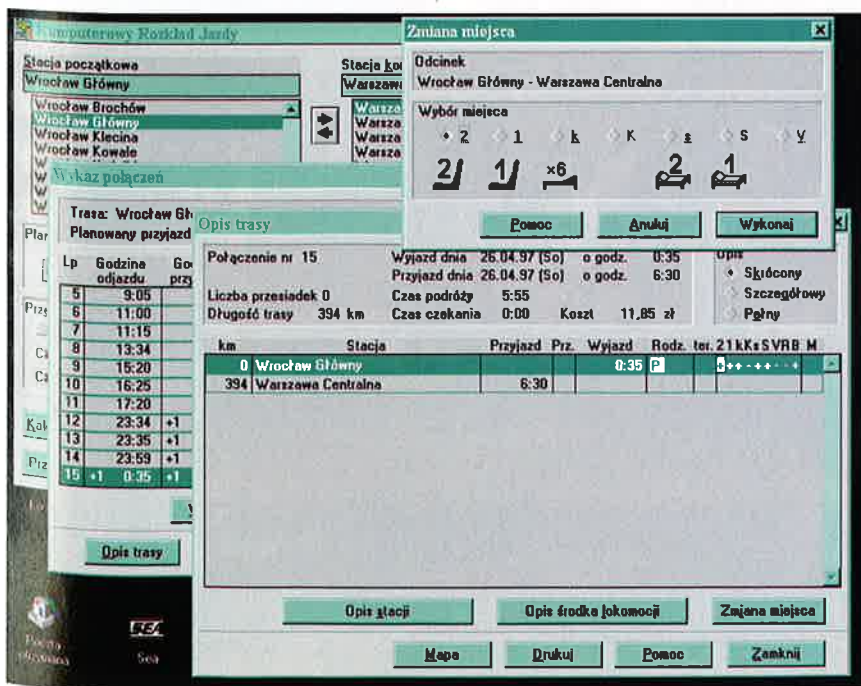
W specjalnych polach określimy jaki bilet nas interesuje (1,2 klasa, ulgowy). Zdecydujemy się również na połączenia bezpośrednie, lub nie, i na rodzaj pociągu. Resztę brudnej roboty wykona program. W przejrzystych i prostych tabelkach ujrzymy wszystkie możliwe kombinacje. Jeżeli określiliśmy jakiego rodzaju pociąg nas interesowały, lista będzie zawierała wyłącznie pośpieszne, ekspresowe, itd. Należy dodać, że połączenia mogą również zawierać przelot samolotem (program zawiera rozkład lotów LOT), jak również kolejowe połączenia międzynarodowe. W panelu informacyjnym, oprócz podstawowych informacji o godzinie odjazdu pociągu i czasie przyjazdu do celu, dowiemy się również ile przesiadek nas czeka (jeżeli nie ma innej możliwości), jaka jest długość trasy (w km), czas podróży, czas oczekiwania w trakcie przesiadki (program bierze pod uwagę środki komunikacji miejskiej i czas potrzebny na



dotarcie do dworca). Dowiemy się również ile będzie kosztował bilet (jeżeli chcemy, zobaczymy jakie koszty byłyby w wypadku kuszettki 1, 2, 4, 6). Uzyskamy również wyczerpujące informacje o wyposażeniu pociągu (bar, wagon restauracyjny, wagon wideo itd). Oprócz tego zobaczymy także na skalowanej mapie (zoom) trasę naszej podróży. Program pracuje zarówno pod kontrolą Windows, jak i pod DOS, oczywiście możemy wydrukować mapę z trasą przejazdu. Dodam jeszcze, że w pudełku z programem znajdziemy kolejową mapę Polski i Europy, bardzo przydatny prezent. Natomiast specjalnym bonusem jest mini gra. Jaką zabawę związaną z tematem mogli wymyślić specjaliści, proponuję przekonać się samodzielnie...

W trakcie pracy z programem nie wystąpiły żadne trudności. Szkoda tylko, że KPKP nalicza cenę biletu wyłącznie w granicach kraju. Jednak autorzy projektu uczciwie o tym ostrzegają. Oczywiście produkt ten jest aktualny jedynie przez pewien okres. Możemy więc skorzystać z propozycji i wykupić abonament. Jeżeli ktoś zmuszony jest często korzystać z Kolei Państwowych, wydaje się, że "Komputerowy rozkład jazdy pociągów" będzie dla niego nieocenioną pomocą.

ANDRZEJ SITEK



Producent:

Infoindex

Dystrybutor:

Infoindex

tel. (058) 383368

Minimalna konfiguracja:

286, 2 MB RAM, DOS/Windows,

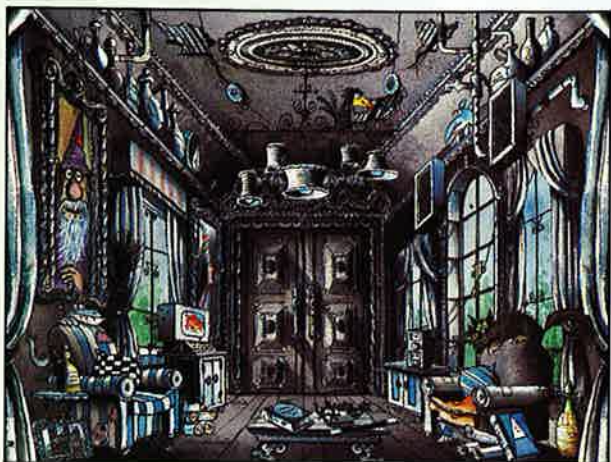
VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32,

PC Speaker

Cena: 68,30 zł



westchnąłem z żalem: szkoda, że polskie dzieci nie mogą jeszcze cieszyć się takimi jak ten rodzynkami. Jakież było moje zdziwienie, gdy przed paroma dniami



Agaty składa się z wielu pomieszczeń zaludnionych całym mnóstwem sympatycznych stworzeń rodem z najgłębszych pokładów wyobraźni;

Miękkie serce czarownicy



Czarownica Agata to nadzwyczaj sympatyczna osoba, tylko trochę nerwowa. Na szczęście swą złość wyładowuje zazwyczaj na czarnym jak noc kocie - Gagacie (w jego wypadku słuszości nabiera przekonanie, że kontakt z czarnym kotem przynosi pecha). Agata rozładowuje wewnętrzne napięcia i stesy, a Gagat ma ciekawe życie - oboje czerpią wymierne korzyści z tej symbiozy. Wspólnie mieszkają od lat w obszernych komnatach czarnego zamku, do którego dziś zapraszają wszystkie dzieci (posiadające dostęp do komputera). Sądę, że wycieczka może okazać się nie tylko przyjemnością, ale także nauką, co powinno zadowolić rodziców oczarowanych programem dzieci.

Pamiętam, że jakiś czas temu, podczas przeglądania jednego z kompaktów zawierających demonstracyjne wersje programów, natknąłem się na bardzo interesującą i efektowną aplikację adresowaną do najmłodszych. Spędziłem przy niej niemałą chwilę, po czym

otrzymałem do opisu ten sam program, starannie spolszczony i dostosowany do potrzeb rodzimego rynku. Muszę w tym momencie złożyć w imieniu dzieci i swoim własnym podziękowania firmie Optimus Pascal, która podjęła ten chwalebny wysiłek (od chwili powstania czyni zresztą na niwie oprogramowania edukacyjno-rozrywkowego wiele "zamieszania" w najbardziej pozytywnym znaczeniu tego słowa). Muszę również pogratulować firmie świetnego gustu, jaki wykazała namawiając do współpracy tak znakomitą postać jak Anna Dymna, która użyczyła swego głosu sympatycznej czarownicy.

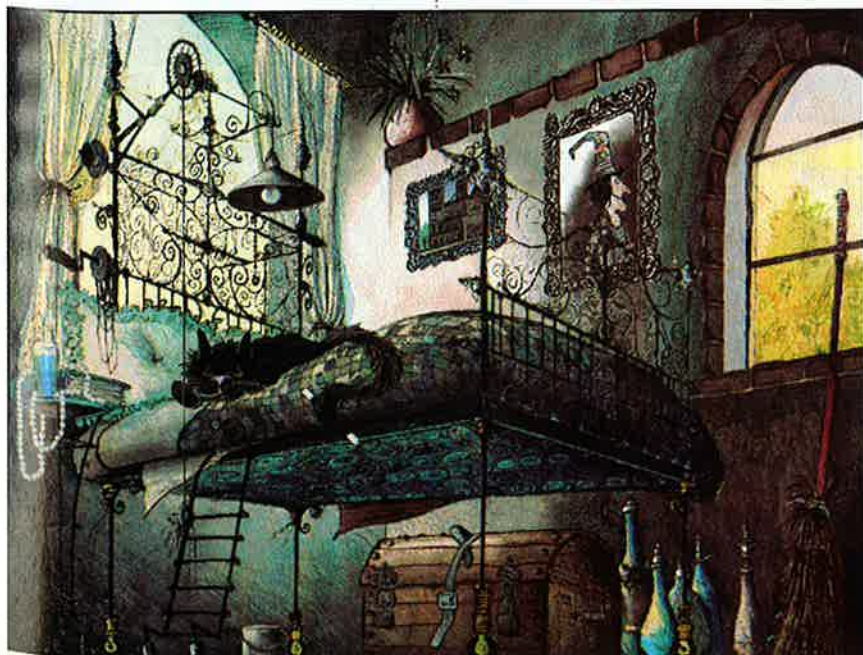
"Czarownica Agata..." to nic innego jak wspaniała, niezwykle kolorowa, udźwiękowiona, pełna życia bajka, którą dziecko nie tylko może poznawać, ale także samemu brać w niej udział. Zamek

wszędzie porozrzucano setki tajemniczych, magicznych przedmiotów, które pod wpływem magii ożywają i wykonują często zupełnie niespodziewane czynności. W związku z czarodziejską naturą zamku wędrowiec odwiedzający jego progi niejednokrotnie będzie zmuszony do podejmowania niecodziennych wyzwań. Korzystając z magicznej różdżki gospodyni będzie mógł rzucać zaklęcia, otwierać drzwi, zmieniać wygląd otoczenia a nawet z niezbyt pięknej ropuchy wyczarować księcia (co prawda również nie grzeszącego urodą, ale zawsze). Właściwie każdy przedmiot należący do świata Czarnej Boru może stać się obiektem zaklęć magicznych i w jednej chwili przeistoczyć się w trudną do przewidzenia formę. Ot chociażby taki kurek przy umywalce, z pozoru zupełnie pospolity przedmiot jaki każdy z nas ma w swoim





domu, pod wpływem jednego ruchu różdżki zamienia się w roztańczoną baletnicę. Podobne niespodzianki czekają na zwiedzających na każdym kroku. W jednej z komnat Agata urządziła salę projekcyjną, w której możemy obejrzeć pełnometrażowy obraz opowiadający o życiu codziennym mieszkańców zamczyska. Dowiemy się z niego o niesfornej naturze kota Gagata oraz karze, jaka go z tego powodu spotkała, a także przekonamy się, że czarownica, pomimo złej sławy wiążącej się z wykonywaną przez nią profesją, ma jednak miękkie serce i nie potrafi dłużej niż przez chwilę żywić urazy. Wędrówka po zakamarkach tajemniczej siedziby Agaty może trwać przez wiele godzin, jednak kiedy przyjdzie pora rozstania, należy wybrać klasyczną bajkową drogę do wyjścia - komin. Warto także pamiętać, że w każdym pomieszczeniu znajduje się portret właścicielki - po kliknięciu na nim



rezygnujemy z używania czarodziejskiej różdżki, oraz widoczek zamku stanowiący najkrótszą drogę do głównego ekranu, na którym krzyżują się wszystkie szlaki naszych wędrówek.

"Czarownica Agata..." jest w pełnym znaczeniu tego słowa aplikacją multimedialną. Oprócz wspaniałej, pełnej humoru oprawy wizualnej stworzonej przez wybitnego angielskiego grafika - Korky'ego Paula - dysponuje także wysokiej jakości dźwiękiem (realistyczne i fantastyczne odgłosy towarzyszące wszystkim wykonywanym przez nas czynnościom) oraz dużą ilością płynnych animacji (na przykład wspomniany film). Aby dopełnić obrazu całości, należy dodać możliwość przeczytania opowieści



w formie tekstowej oraz głos Anny Dymnej, który jest atrakcją samą w sobie. Muszę przyznać, że chociaż dzieckiem przestałem być dość dawno temu, z przyjemnością zwiedzałem zamek Agaty i klikałem na niezliczonych, zgromadzonych w nim przedmiotach by obserwować w napięciu efekt działania rzucanych w ten sposób zaklęć. Może jestem infantylny, a może program jest po prostu tak dobry...

CHUFU

Producent:

Optimus Pascal

Dystrybutor:

Optimus S.A.

tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

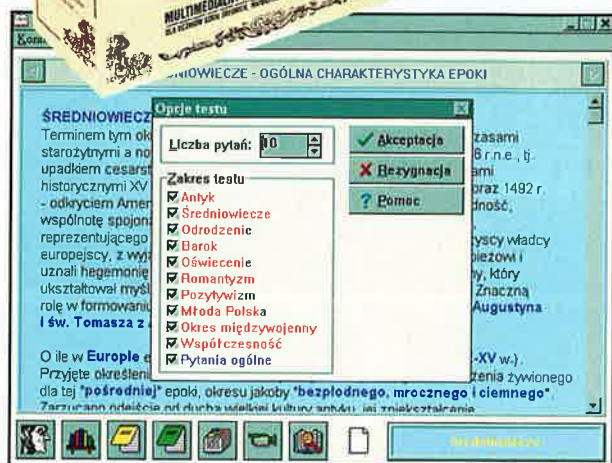
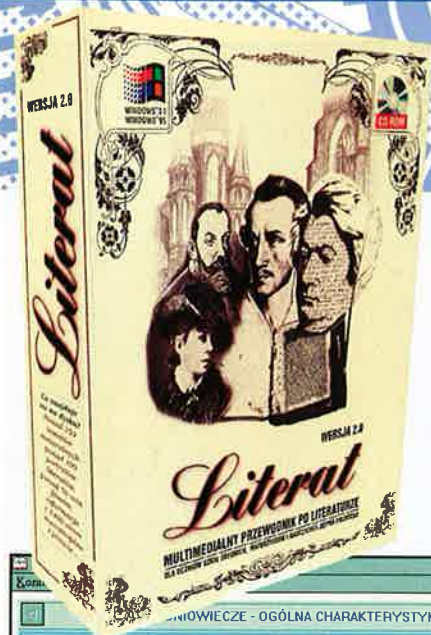
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 98,00 zł

Kwiecień 1997

23

Mistrz Pióra



Na każdego przychodzi kiedyś czas i musi zmierzyć się z pierwszym poważnym sprawdzianem swego życia. Matura to słowo wywołujące lodowaty dreszcz i ciarki na plecach u osób, dla których nie jest to jedynie suchy fakt z przeszłości lub odległa przyszłość. Zanim poczłapiemy na zwatowanych nogach, uduszeni zapiętą na ostatni guzik, wykrochmaloną koszulą, musimy jeszcze przyswoić sobie jakieś dziesięć kilo książek!

Po prawej w głębi: Odnalezienie właściwej postaci trwa tylko chwilę.

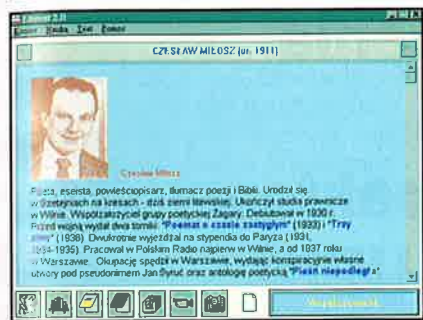
O okazuje się, że można dopomóc przeciążonej głowie i znaleźć w trakcie przygotowywania się do egzaminu z polskiego PRAWDZIWE wsparcie. Potężne kompendium wiedzy z zakresu obowiązującego na maturze zawiera bardzo interesujący produkt Literat 2.0. W zasadzie jest on dedykowany dla wszystkich zainteresowanych problemami literatury. Zarówno uczniowie szkół ponadpodstawowych, jak i nauczyciele języka polskiego mogliby korzystać z programu dzięki jego jasnej i przejrzystej budowie, pełnej, kompleksowej zawartości. Jednak podstawowym odbiorcą jest w moim mniemaniu maturzysta, który poszukuje doskonałego źródła niezbędnych wiadomości. Żal ścisnąć mi serce i łzy napłynęły do oczu, gdy przypominałem sobie, ile litrów piwa musiało ominąć moją złąknioną trunksa gardziel z powodu



koniecznych zakupów różniastych opracowań i streszczeń, z których czerpałem później w ekspresowym tempie wiedzę. Nie namawiam nikogo do pijaństwa, jednak warto zwrócić uwagę, że koszty, jakie ponosimy przygotowując się do matury, to nie tylko roczny abonament w bibliotece. Zamiast wydawać dziesiątki tysięcy na opracowania, można mieć wszystko w jednym. Po gruntownym zapoznaniu się z programem, kategorycznie stwierdzam, że w swoim czasie oddałbym wszystkie zdobyte materiały za jednego zdrowego Literata. Program zawiera 250 opracowanych tematów, które pojawiają się na egzaminach maturalnych. Podzielono go na epoki literackie, życiorysy twórców, opisy utworów, hasła encyklopedyczne, przykładowe wypracowania. Określone dane odnajdziemy bardzo szybko dzięki logicznie usystematyzowanej strukturze programu. W epokach literackich (od Antyku do Współczesności), każda zawiera szereg podgrup tematycznych, takich jak: ogólna charakterystyka epoki, twórcy i czołowe utwory danej epoki, hasła, prądy i ugrupowania polityczne, jak również opracowane pytania problemowe

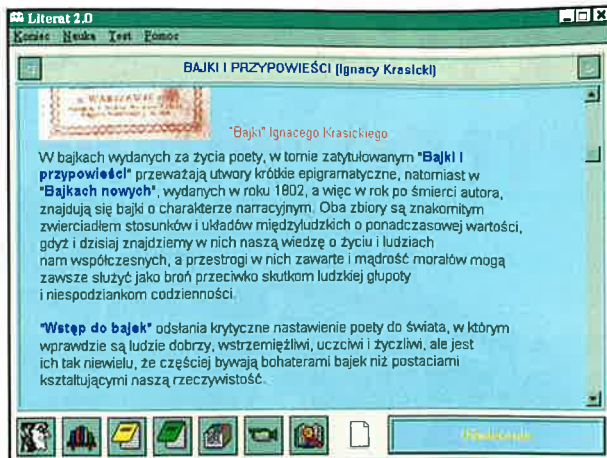
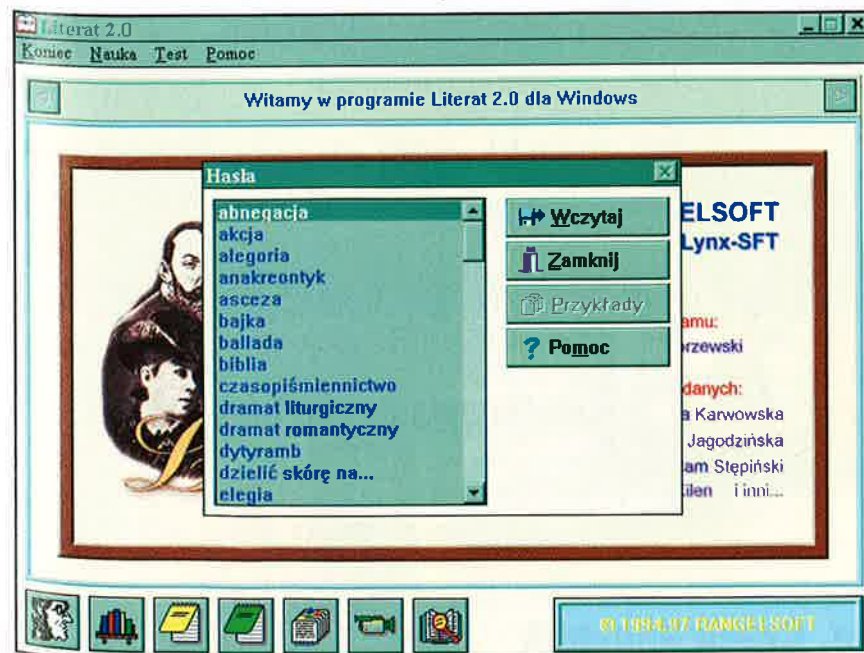
z wypracowaniami i odbicie nurtów epoki w sztuce danego okresu. Dobra Wasza! Jeżeli jesteś osobą, która z obrzydzeniem myśli o odrabianiu domowych prac, możesz skorzystać z takiego gotowca. Dla "ambitnych" przewidziano zresztą specjalne udogodnienia. Każdy może skopiować tekst do systemowego schowka, jak i do podręcznego notatnika związanego na stałe z każdym z tematów. Po odpowiednim retuszu, lub bez, możesz sobie wydrukować takie dzieło i opatrzyć odpowiednim podpisem, względnie zrobić malutkie "kopie" z całości oferowanych jakby właśnie w tym celu bibliotek i zabrać je ze sobą na maturę. To oczywiście tylko żart. Prezentowany materiał uatrakcyjniono bogatym zbiorem zdjęć i rysunków. W trakcie prezentacji, czytania noty biograficznej w większości przypadków możemy zobaczyć zminiaturyzowany portret autora. W galerii utworów odszukamy wśród znanych Literatowi dzieł, konkretny tytuł. Każdemu utworowi poświęcono osobny tekst opisujący treść i budowę dzieła. Po wyborze pojedynczej pozycji znajdziemy notkę o jej autorze. Dzięki następnej opcji, Spis haseł, znajdziemy definicję interesującego nas problemu. Można również w tekstach kliknąć na przykłady. Po wybraniu hasła "akcja" odczytamy sobie tekst: "konstrukcja akcji, Zemsta, A. Fredry" Muszę przyznać, że moduł wyszukiwania jest bardzo pomysłowy. Wprowadzone hasła mogą zawierać symbole zastępcze. Jeżeli na przykład nie wiemy jak napisać Reymont, możemy wpisać Re?mont, a i tak odnajdziemy notkę o autorze "Chłopów", mimo że nie znamy pisowni





jego nazwiska (ten przykład jest nieco przejawskrawiony). Może się zdarzyć, że pojęcie użyte w tekście jest dla nas obce. Jeżeli więc nie za bardzo wiadomo, co to jest afereza lub konsonans, wystarczy wybrać z menu: Leksykon. W alfabetycznym porządku przedstawiono wszystkie terminy, które mogą nastęrczać kłopoty w zrozumieniu. Istotna jest także możliwość tworzenia zestawień globalnych, a więc nie dotyczących żadnej konkretnej epoki.

W taki sposób możemy przeglądać dane dotyczące twórców, utworów itd. Znacznie ułatwia to dotarcie do informacji, których użytkownik nie potrafi umiejscowić w czasie. Bardzo wartościową funkcją, którą również oferuje nam Literat, jest możliwość obejrzenia ciekawych filmów o wielkich postaciach polskiej literatury i sztuki. Filmy zostały nakręcone w muzeach poświęconych danemu twórcy. Możemy podziwiać m.in. niedostępny normalnie dla zwiedzających grobowiec Zygmunta Kasińskiego, odwiedzić dom Władysława Reymonta czy posłuchać opowieści o życiu Bolesława Prusa. Treść wykładów opracowano we współpracy z muzeami literatury, a łączny czas trwania sekwencji filmowych wynosi ponad 70 minut. Nie dopracowano jednak fonii. Praktycznie nie słychać niskich tonów, dźwięk jest "suchy" i bezbarwny. Nawet na SB AWE 64 i Pentium 166,



16 MB RAM sytuacja nie uległa poprawie. Mimo wszystko filmy są zrealizowane dość dobrze, a jeżeli chodzi o ich wartość merytoryczną, nie można im nic zarzucić.

Jeszcze jedną ciekawą opcją Literata jest Test. Jeżeli będziemy chcieli, możemy sprawdzić swoją wiedzę o literaturze, odpowiadając na generowane losowo przez komputer pytania. Testy będą zawierały zadania z dziedziny przez nas wybranej. Musimy wybrać jedną z trzech odpowiedzi podsunętych przez komputer. Po zakończeniu testu (10 pytań) zobaczymy graficznie przedstawiony, procentowy wynik naszych starań. Praca z programem daje sporo przyjemności. Dzięki rozbudowanym połączeniom hipertekstowym bardzo prosto można przejść do interesującego nas tematu. Zakres materiału obejmuje większość omawianych podczas kilkuletniej nauki w szkole średniej zagadnień. Bardzo dobrze zrealizowany graficznie i bogaty w multimedialne prezentacje Literat został zaoferowany za niewielką w zasadzie kwotę. Jeżeli miałbym policzyć cenę opracowań, porównywalną do programu zawartością, nie zastanawiałbym się ani chwili nad decyzją kupna produktu, a jest to tylko jedna z wielu jego zalet... Warto podkreślić również, że jest to nowy program zawierający większość zagadnień, które obowiązują obecnie na maturze. W bibliotekach Literata znalazłem nawet informacje o Wstawie Szymborskiej. Bez wątpienia dzieło Lynx-Softu zasługuje na uwagę.

ANDRZEJ SITEK

Producent:

RangelSoft/Lynx-SFT

Dystrybutor:

Lynx-SFT

tel. (0-22) 256122

Minimalna konfiguracja:

386, 4 MB RAM, Windows 3.1,
SVGA, CD-ROM x2, MYSZ

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

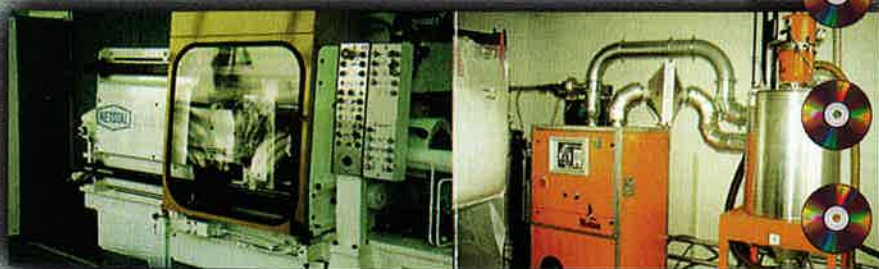
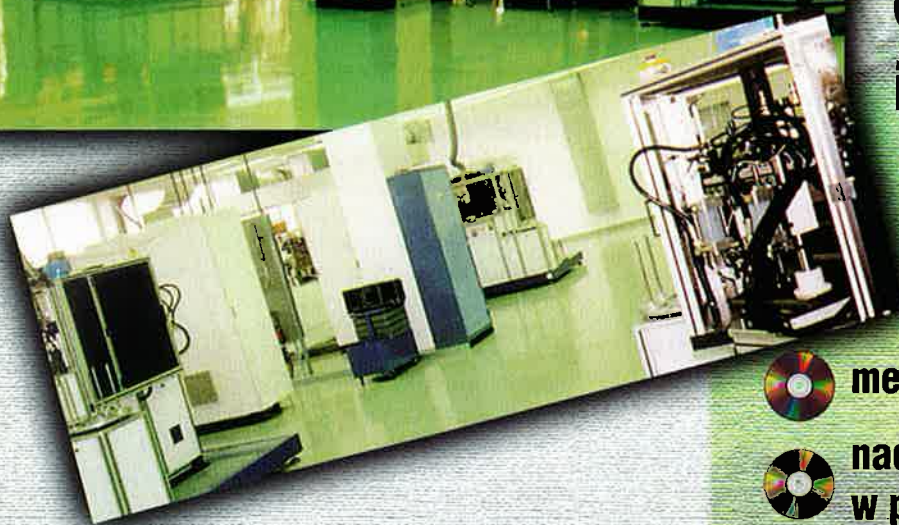
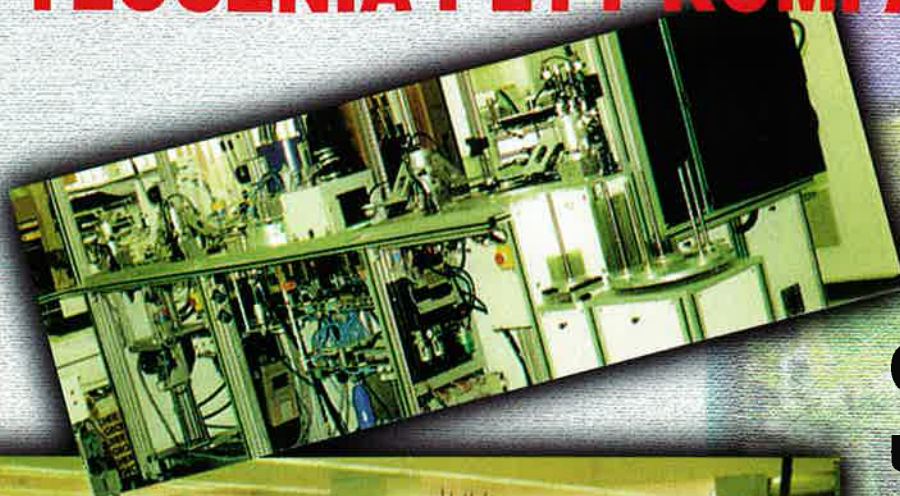
Cena: 100.00 zł



C.D.C a.s.

Čelákovice

TŁOCZNIA PŁYT KOMPAKTOWYCH



**Oferujemy
usługi
tłoczenia
płyt
kompaktowych
CD-AUDIO
i CD-ROM**



metalizacja złota lub srebrna



**nadruk na kompaktach
w pięciu kolorach**



**szeroki wybór różnego
rodzaju opakowań**



**kompletacja do boxów
wraz z poligrafią**



celofanowanie lub foliowanie

C.D.C. a.s

Zarubova 1678, 250 88 Celákovice, Czech Republic

Tel.: +420 202 89 22 55

Fax: +420 202 89 22 56

**MÓWIMY
PO POLSKU**

GDYBY RUMCAJS TŁOCZYŁ PŁYTY, ROBILBY TO U NAS

Twarz Kaczora

W jednym z poprzednich numerów CDA zaprezentowaliśmy program do samodzielnego robienia karykatur. Co prawda Kai's Power Goo różni się zdecydowanie od wspomnianego pakietu, jednak zamysł pozostaje ten sam. Osobiście dokonacie odpowiednich cięć, po których niewinna twarz znajomego z fotki nabierze przerażającego wyglądu bohaterów filmu "Marsjanie atakują"!

KPG to w zasadzie bardzo prosty program. Nie licząc na skomplikowane narzędzia i dziesiątki funkcji. Mimo bardzo ciekawego wyglądu, na pulpicie czeka raptem dziewięć okrągłych i wielgaśnych przycisków. To ubóstwo zapewne przerazi profesjonalistów z DTP, jednak dla "normalnych ludzi" zestaw narzędzi KPG na pewno wystarczy, tym bardziej, że efekty "pracy" to prawdziwy majstersztyk. Przez dwa dni świetnie się bawiłem. Najpierw zasugerowałem redaktorom, że zrobię im zdjęcia za darmo. Chłopaki złapali wiatr w żagle

i wycisnęli wszystkie soki z darmowej sesji. Wciągnęli zapuszczone brzuchy, ulizali kołtuny na głowie. Fotki nie nadawały się do Twojego Stylu, jednak wystarczyły na potrzeby programu. Efekt mojej pracy zarekwirował Naczelny, a szkoda! Program, to tylko jeden pulpit. W centralnym miejscu umieścimy interesujący nas obraz (należy dokonać importu pliku, który musi być bitmapą), jest to jedyna "trudna" czynność, jaką należy wykonać. Reszta to już tylko moc zabawy i śmiechu. Za pomocą kolejnych opcji możemy dowolnie modelować twarz, postać, przedmiot, jak w plastelinie. Powiem tylko tyle, że za pomocą KPG dokonałem przeróbki pospolitej twarzy AtusitO GorO, która uzyskała ciekawy, kobiecy wygląd. Program umożliwia wycinanie dowolnych elementów na zdjęciach i montaż na innym obrabianym pliku. Daje to w konsekwencji niesamowite efekty (spójrzcie na screeny). Niewinne twarzyczki można rozciągać, kurczyć, skalować w każdy z możliwych sposobów. Program jest na tyle inteligentny, że nie gubi po drodze



Po lewej:
To tylko ułamek
możliwości
programu!



"faktury" obiektu i np. po naciągnięciu skóry podbródka na oczy, buźka nie traci "naturalnego" wyglądu. Kierunek i siłę deformacji określacie sami operując myszką - minuta praktyki i już wszystko wiadomo. Najciekawszą właściwością programu jest jednak możliwość nagrywania poszczególnych faz morfingu i odtwarzania tak zrealizowanej prezentacji. W wypadku twarzy efekt nie odbiega od tego, co widzieliśmy w teledysku Black and White Jacksona.

Autorzy projektu postawili na zabawę. Mimo, że program wykorzystuje w zasadzie zaawansowane techniki morfingu, dzięki którym tak wspaniale można umilić sobie nudne fotki z komunii, nie musimy martwić się określaniem krzywej czy jakimś innym fachowym paskudztwem. Tutaj jest tylko zabawa, co nie znaczy, że nasze dzieło będzie wyglądało jak dziecinny bazgrołek. Chyba to jest największa zaleta Kai's Power Goo, który na pewno Wam się spodoba!

JAN JANKOWSKI

Producent:

Meta Tools Inc.

Dystrybutor:

MetaTools Inc.

tel. (001) 8055666200

Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, 16-24 BIT VIDEO, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Zwierzaki nie z tej ziemi



Wyczytałem ostatnio, że w Japonii ostatnim krzykiem mody jest specjalny elektroniczny stworek. Wygląda to jak wielkanocna pisanka i można je nosić w kieszeni. Za pomocą rozmaitych dźwięków ta "Istota" domaga się jedzenia, pieszczot, zabaw, wyraża swoje rozmaite emocje i w ogóle zachowuje się jak rozpieszczone dziecko. Po tę zabawkę Japończycy (i to bynajmniej nie dzieci) stoją w kolejkach równie długich, jak kiedyś bywały w Polsce pod sklepem mięsny.

Posiadacze PC nie są tym pewnie zbyt zdziwieni, bo sami już gościli na swoich maszynach komputerowe pieski i kotki. Sam muszę przyznać, że zabawa była przednia (szczególnie z kotami), tak dla dzieci jak i ich rodziców. Firma tworząca programy z serii "...Your Computer Pet" być może zainspirowała się wieściami o japońskich zwierzakach, a może nie. W każdym razie akurat wypuściła na rynek kolejną część tego cyklu. Tym razem opiekujemy się... czym? Zgadujcie! Chomikami? Nie żartujcie. Tarantulą? To zbyt ograne. Boa dusicielem? Znowu błąd! Więcej

wyobraźni! Zmutowanym królikiem skrzyżowanym ze świerszczem? No, blisko, blisko... OK, nie będę was więcej dręczył. Opiekujemy się ZWIERZĘTAMI Z KOSMOSU.

Jakimi zwierzętami? Najróżniejszymi. W przeciwieństwie do dwóch poprzednich części, gdzie mieliśmy kilka, różniących się charakterem i wyglądem tych samych stworków, tu możemy wybierać spośród 7 zabawnych przybyszów



z różnych (zapewne odległych) rejonów naszej Galaktyki. Każdy z nich wygląda zupełnie inaczej, inaczej się zachowuje, wymaga zupełnie innego podejścia (szczegóły w instrukcji i helpie). Co więcej, istnieje też możliwość "importu" dodatkowych kosmitów do naszego zwierzynca.

Przyznam, że byłem szczerze ubawiony tak wyglądem stworzeń (co do niektórych ma się podejrzenie, że zaprojektował je Pablo Picasso na ciężkim kacu), jak i ich reakcjami. Co prawda część z nich jest dobrze znana (pomruki zadowolenia przy karmieniu, wyraźne zadowolenie przy głaskaniu), no ale co kosmita, to kosmita, więc bądźcie czasem przygotowani na zupełnie niesamowite wyczyny swoich podopiecznych po np. skonsumowaniu posiłku lub zabawie "piłką sejsmiczną". Równie ładnie jak grafika prezentuje się dźwięk. Świergotliwe elektroniczne dźwięki brzmią jak skrzyżowanie pisków R2D2 i głosu Gizmo (to ten stworek z "Gremlinów") i znakomicie potrafią wyrazić całą gamę emocji.

O ile panel sterujący i ogólne zasady obsługi nie uległy większym zmianom, o tyle przyrządy do zabawiania naszych pieszczochów zmieniły się wręcz radykalnie. Nie mamy już nic, czym moglibyśmy pielęgnować zwierzaka, pozostały tylko same zabawki. A te są, zaiste, kosmiczne: antygrawitator, specjalny generator uczący stworki tańczyć, piłka sejsmiczna (uwaga! niewłaściwie użyta powoduje pewne zmiany w wyglądzie zwierzątek, na szczęście w pełni odwracalne). Jest nawet

specjalny dezintegrator, za pomocą którego możemy przekształcać nasze zwierzę w tak egzotyczne stworzenia jak... króliki, krowy (!), psy, koty, świnię, zmutowane kurczaki... (to też naturalnie jest odwracalne). Jeśli stwór się nam zbyt rozbryka, możemy tradycyjnie skarcić go klapssem lub też użyć wyrafinowanej tortury - zgasić światło. Pewne stworki nienawidzą przebywania w mroku i natychmiast podnoszą wielki lament, zaś po ponownym włączeniu światła są grzeczne jak baranki. Rzecz jasna nie możemy zapomnieć o karmieniu i (jeśli chcemy) nauce polowania. Stworki rosną dużo szybciej niż wspomniane wcześniej pieski i kotki, więc teraz nie trzeba czekać parę tygodni, by ujrzyć postępy w hodowli.

Ten program jest po prostu wspaniałym przykładem, że komputer może być czynnikiem integrującym rodzinę. W opiekę nad zwierzakami angażują się z równym entuzjazmem kilkuletnie dzieci jak i ludzie starsi o dobre 20 lat. Dla małych dzieci jest to przy okazji znakomita lekcja odpowiedzialności - zanim staną się szczęśliwymi właścicielami Reksia czy innego Mruczka, mogą sprawdzić się w roli opiekuna komputerowych zwierzaków, co wyjdzie na dobre tak im, jak i kupowanym dla nich żywym stworzeniom. A i snobi będą w siódmym niebie - taki zmutowany ET i to w komputerze, to przecież coś znacznie bardziej wyrafinowanego niż choćby hodowany w wannie dwumetrowy aligator.

JERZY POPRAWA

Producent:

PF.Magic/Mindscape

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 8 MB RAM, Windows 3.x/95, SVGA, CD-ROM x2, MYSZ

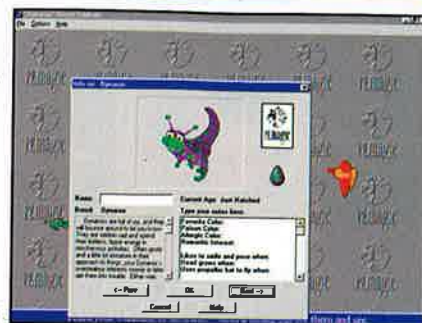
Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

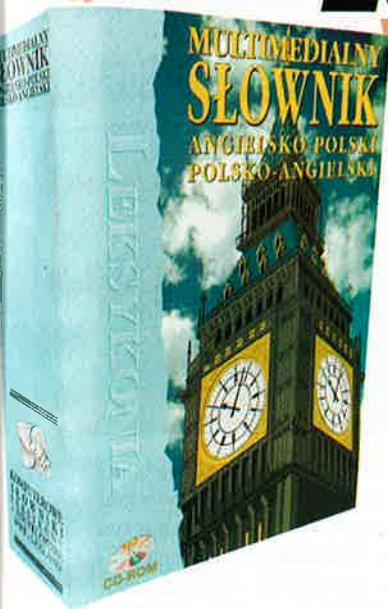
Cena: ☎



Po prawej w głębi:
Witajcie
w kosmicznej
menażerii.



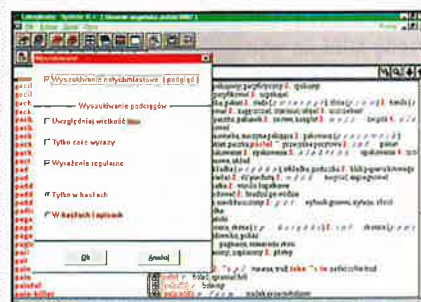
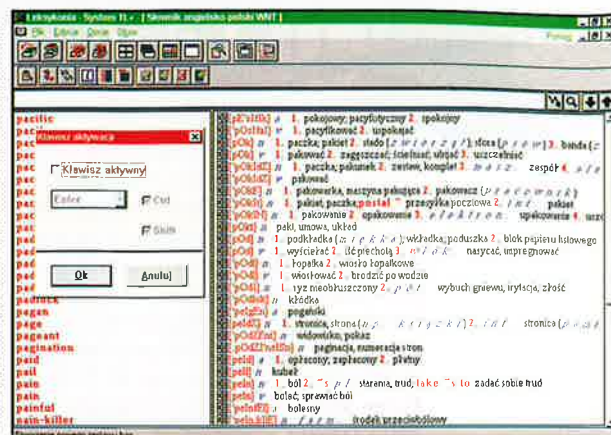
Leksykonia



Obustronny słownik polsko-angielski to rzecz dzisiaj praktycznie niezbędna. No ale w dobie komputerów komu chce się przerzucać opasłe tomiszczą i setki stron, żeby znaleźć to jedno, poszukiwane słowo. Nie od dziś wiadomo, że w tej mozolnej pracy może nam wyręczyć komputer, jakby nie było, on robi to szybciej i lepiej, skorzystajmy więc z jego pomocy.

Program ten jest klasycznym przykładem słownika angielsko-polskiego i polsko-angielskiego. Jego budowa oraz dostępne opcje mieszczą się w standardach oferowanych przez system operacyjny MS Windows. Podstawowa wersja programu, którą otrzymaliśmy do przetestowania, zawiera właśnie dwie wyżej wymienione bazy (1. angielsko-polską, 2. polsko-angielską). W tym miejscu należy wspomnieć, że

produkt ten należy do serii, w której skład wchodzi między innymi obustronne słowniki: niemiecko-polski, naukowo-techniczny angielsko-polski, techniczny czesko-polski, ilustrowany leksykon techniczny, słownik biznesu angielsko-polski itp., tak że w sumie całość zapowiada się dosyć interesująco, a to jeszcze nie koniec. Wracając jednak do sedna, program jest prosty w obsłudze i podczas testowania nie dopatrzyłem się w nim żadnych większych niedociągnięć. Hasła są czytelne, wzbogacone transkrypcją fonetyczną oraz nagraniami dźwiękowymi. Jakość tych ostatnich może nie jest najwyższych lotów, ale w zupełności wystarczy do zobrazowania podstaw wymowy każdego z haseł. Program zawiera kilka elementów, które usprawniają pracę z bazą danych, np. po wpisaniu dowolnego wyrazu można natychmiast uzyskać informację o jego formie podstawowej, jest to możliwe dzięki wbudowanemu algorytmowi analizy morfologicznej - brzmi tajemniczo, ale działa. Po wpisaniu dowolnego fragmentu wyrazu program odszukuje wszystkie hasła z nim powiązane, w ten sposób można szybko i bez problemu odnaleźć zagubione informacje. Istnieje możliwość połączenia w zestaw kilku baz i wszystkie je przeszukiwać jednocześnie. Niestety podczas pracy z produktem LexLandu zauważyłem, że dostępne mi bazy danych nie zawierają wiele istotnych haseł anglojęzycznych, bardzo często używanych w mowie codziennej. Z sytuacji tej wyjścia są dwa: po pierwsze użytkownik może stworzyć i modyfikować dowolną ilość razy własną



bazę danych, używając do tego celu wbudowanego i dostępnego w każdej chwili edytora; drugie wyjście to dokupienie upgradu, który z tego co zdołaliśmy się dowiedzieć, wkrótce będzie dostępny. Program jest wygodny we współpracy z innymi aplikacjami, posiada standardową opcję wklejania tekstu ze schowka, opcję ekspresowego wyszukiwania informacji i możliwość natychmiastowego tłumaczenia tekstów z innych programów. Cóż można dodać na koniec? - aplikacja rewelacją nie jest, ale jednocześnie trzeba przyznać, że spełnia swoje zadanie bez zarzutu, tak pod względem technicznym jak i merytorycznym. W tym drugim przypadku program został zatwierdzony przez MEN, czyli otrzymał miano produktu mogącego posłużyć jako pomoc dydaktyczna w szkolnictwie. Miłej nauki.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Producent:

LexLand/Wydawnictwo Naukowo -

Techniczne

Dystrybutor:

Wydawnictwo Naukowo - Techniczne

tel. (022) 267271

Minimalna konfiguracja:

386 SX, 4 MB RAM, Windows,

SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Produkcja Powrót Czerwonego Barona

Sierra - (0044) 1189209100



Jak może pamiętać w poprzednim numerze CDA, przy okazji opisu Flying

Corps, dość ciepło wspominałem o starej już gierce RED BARON, która przez długi czas była moim ukochanym symulatorem walki myśliwców z okresu I Wojny Światowej. I jeszcze nie zdążyłem w pełni nacieszyć się Flying Corps gdy dotarła do mnie radosna wieść, że Red Baron powraca w nowym wcieleniu. Reinkarnacja, czy co? Mniejsza o metafizykę! Liczy się fakt, że teraz będę miał do wyboru dwa znakomite symulatory samolotów z czasów Wielkiej Wojny.

Co wiemy już o Red Baron 2? Wcielamy się w pilota walczącego po stronie Niemców, Francji, USA lub Anglii. Wraz ze swym dywizjonem wykonywać będziemy 12 rozmaitych typów misji bojowych - walki powietrzne, osłona bombowców, ataki na piechotę, niszczenie balonów, bombardowanie lotnisk, zestrzeliwanie zeppelinów, misje zwiadowcze, walki one-to-one z najlepszymi współczesnymi pilotami, etc... Wmontowany

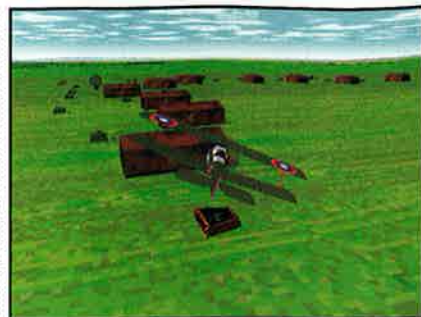
w grę generator misji będzie dbał abyśmy zbyt szybko nie poczuli się znudzeni kolejnymi akcjami. Zresztą wątplię by ktokolwiek mógł się nudzić podczas tej gry. Cemu? Bo nie będziemy działać w próżni. Wszak oprócz naszej eskadry w walki po obu stronach frontu zaangażowane są dosłownie tysiące samolotów, wykonujących zlecone zadania bojowe. Stąd często napotkamy tak swoje jak i wrogie formacje myśliwców i bombowców, realizujących zadania zgodne z tymi, które miały miejsce w rzeczywistym teatrze działań, a tereny, nad którymi będziemy przelatywać, ogarnięte są wojenną pożogą. Akcja gry dzieje się w promieniu 150 mil wokół naszej bazy, więc będzie co oglądać i będzie można wyrazić odczuć, że nie jesteśmy pępkiem wszechświata, a tylko drobnym trybikiem w potężnej wojennej machinie. W miarę upływu czasu awansujemy z szeregowego pilota na dowódcę dywizjonu, będziemy musieli więc np. dobierać ludzi do konkretnych misji, zajmować się całą "papierkową robotą",



i w ogóle być dla swych podwładnych matką i ojcem.

Autorzy piszą wręcz o drobiazgowej rekonstrukcji życia takiego dywizjonu. Między innymi subordynacja naszych pilotów będzie ściśle powiązana z postęпами jakie robimy w grze. Im gorzej będziesz walczył, tym większa szansa, że Twój ludzkie będą po prostu Cię lekceważyć, ignorować rozkazy itp. A zostać asem nie będzie łatwo - podobno tak inteligentnie walczących komputerowych pilotów jak ci, których napotkamy w RB2 jeszcze nie było! (Ale podobne teksty spotyka się w większości reklamówek symulatorów, więc nie radzę zbyt często się rajcować takimi zapowiedziami).

W czasie gry napotkamy około 35 typów szczegółowo zrekonstruowanych ówczesnych samolotów, choć naturalnie gracz będzie miał do swej dyspozycji znacznie skromniejszą pulę maszyn. Za ich wykonanie odpowiada Gary Stottlemeier, prawdziwy maniak lotnictwa (no cóż, jak się ma tatę pilota w US Air Force to nic dziwnego).



Znacznemu ulepszeniu (w stosunku do pierwszej części) uległa oprawa graficzna. RB2 to już SVGA tworzona jest systemie 3Space Technology, co ma zapewnić bardzo szczegółowe i realistyczne odtworzenie ukształtowania terenu. Autorzy piszą nawet o "porażającej" jakości grafiki, ale potraktujmy to jako lekką przesadę. I owszem, screeny prezentują się okazale - lecz tak "na oko" wygląda to jednak gorzej niż we Flying Corps. Ale z końcową oceną poczekajmy do momentu gdy uruchomimy tę grę w swoim komputerze. O dźwięku na razie nic nie wiadomo. Wiadomo za to, że Red Baron będzie bardzo realistycznie oddawał reakcje maszyny na wychylenia sterów (z uwzględnieniem rzeczywistych wad i zalet samolotu, na którym lecimy), co oznacza potężne kłopoty dla ludzi gustujących raczej w symulatorach nastawionych na akcję, gdzie realizm lotu jest sprawą drugoplanową. Gra w sieci? Przez modem? Na-tu-rał-nie! Byłbym totalnie zde gustowany gdyby było inaczej. Red Baron 2 pojawi się w sprzedaży w okolicach czerwca/lipca tego roku.

OGRE



LANGMaster® Nauczysz się angielskiego!

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

50
godzin
dźwięku
40.000
hasel

Słownik

Kursy

intermediate

elementary

beginner



LANGMaster®

LEARNING FOR LANGUAGE

Interactive multimedia English teaching system on CD-ROMs

System LANGMaster powstał przy współpracy z:
HarperCollins Publishers, London
Heinemann Int., Oxford
Electronic Publishing Association LLC, Wilmington

Pakiet LM READERS (1xCD)

Do wyboru 1 z 12 kursów
3 poziomy zaawansowania
W każdym pakiecie - podręcznik
104 zł

Pakiet LM Starter Kit (5xCD)

Słownik + zestaw 4 kursów
z danego poziomu,
3 poziomy zaawansowania
Komplet książek
649 zł

LANGMaster jest całkowicie nowym narzędziem do nauki języka angielskiego z wykorzystaniem komputera PC. System bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienia języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób.

Najlepszy zakup!

Multimedialne wersje książek
Wszystkie teksty zostały udźwiękowione
Nagrań dokonano przez angielskich lektorów w studiach nagrańowych w Anglii
Współpraca ze słownikiem
Ćwiczenie prawidłowej wymowy
Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki i utrwalania nowych słów i fraz
Bogaty zestaw różnorodnych ćwiczeń
Tysiące ilustracji
Dziesiątki godzin nagrań dźwiękowych
Lokalizacja w 17 językach
- system rozpowszechniany jest w kilkudziesięciu krajach świata
Prosta obsługa

Super oferta!

Wersje edukacyjne dla szkół i uczelni
Wersja sieciowa pakietu LM Starter Kit
Pakiety OEM dla producentów komputerów
Atrakcyjne warunki współpracy dla partnerów handlowych

Pakiet LM READERS Pack (4xCD)

Zestaw 4 kursów z danego poziomu w cenie 3-ech
3 poziomy zaawansowania
Komplet podręczników

311 zł

LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD)

Wszystkie hasła,
ich formy gramatyczne,
frazy i przykłady użycia
zostały nagrane.
283 000 słów
76 000 sekwencji
40 000 hasel
30 000 przykładów
50 godzin nagrań
Słownik na płycie CD-ROM
oraz w wersji książkowej

384 zł

Dystrybucja w Polsce: DD KOMPUTERY ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom, tel./fax: (0 48) 360-80-91, 442-36, <http://www.epaonline.com>

Partnerzy handlowi: CDR Multimedia, ul. Ptasia 2B/27, 65-520 Zielona Góra, tel./fax: (0 68) 26-69-66 wew. 118

ALBION Wrocław, tel.: (071) 44-20-70, 77 w. 237, 225, AMICOTAB Rzeszów, tel.: (017) 625-406 w. 422, ARD-SOFT Warszawa,

tel.: (022) 863-79-56, (090) 22-78-24, AUTOCONT Cieszyń, tel.: (033) 52-47-58, 51-11-75 oraz sieć partnerów AutoCont,

CARCADE Invest Warszawa, tel.: (022) 651-55-55, CD Projekt Warszawa, tel.: (022) 25-07-03, DMG Warszawa, tel.: (022) 620-82-99,

624-03-14, FF Computers Warszawa, tel.: (022) 628-89-81, InfoMedia Wrocław, tel.: (071) 48-93-66, LiComp Warszawa, tel.: (022) 642-27-68,

Polish Computers Systems Corp. Kraków, tel.: (012) 130-655, VOBIS Szczecin, tel.: (091) 84-18-92 oraz sieć sklepów Vobis

Sex ze skalpelem

21 Century Entertainment - © (0044) 1235851852



Po prawej w głębi:
Doktor Yaboi zaleca
lobotomię
i wewnętrzną
dezynfekcję
spirytusem.

Perwersja i dewiacje seksualne, to pierwaza, co rzuca się w oczy po spójrzeniu na screeny do gry Biing! Dalej nie jest wcale lepiej, gdyż gra jest ni mniej ni więcej tylko utrzymana w konwencji humorystyczno-szizofrenicznej symulacji szpitala.

Fabula jest prosta. Zostajesz właścicielem nędznej speluny, przez pomyłkę nazwanej szpitalem i masz za zadanie doprowadzić swoje imperium do potęgi finansowej, a swoich pacjentów do szybkiego i nieodżałowanego zgonu. Aby uzyskać "klientów", będziesz musiał posługiwać się dość niekonwencjonalnymi metodami, jak np. wynajęcie meneli, którzy mogą przysłużyć się w dość różny sposób. Otóż mogą na przykład zdezelować szpital konkurencji, ale również obijać niewinnych przechodniów w celu zwiększenia zapotrzebowania na nasze usługi. "Coby było ciekawiej" zawodnicy będą zdrowieć szybciej



wylącznie na skutek dość niekonwencjonalnej terapii. Salowe-stripiuserki, pielęgniarki-cichodajki, a dla zaostrożonych przypadków dentyści-sadyści i ordynarny ordynator. W naszym szpitalu panuje nastrój nieustającej orgii, biby i festiwalu sadystów. Mówię poważnie: atrakcyjne seksualnie pielęgniarki wpływają dodatnio zarówno na personel (męski) jak i pacjentów. Razem z narkotykami, torturami i alkoholem wchodzi w skład asortymentu medycznego. Z całą pewnością nie jest to gra dla dzieci, choć pastelowa grafika mogłaby na to wskazywać. Gracze posługujący się językiem niemieckim mogli się już zresztą z nią zapoznać, gdyż już jakiś czas temu była ona w sprzedaży na terenie Niemiec. Zapowiadana w chwili obecnej premiera to po

prostu wersja angielskojęzyczna. Niektórym Biing! może kojarzyć się z zabytkową grą Live or Death (czy jakoś tak), ale uprzedzam, że obie gry są zdecydowanie różne. W Live or Death leczenie pacjentów było traktowane poważnie, a tylko wyjątkowo perwersyjni osobnicy robili trepanację czaszki bez znieczulenia podtrzymując gościa przy życiu kroplówką. Tymczasem w Biing! takie są reguły gry i nie ma co liczyć, że postępując uczciwie i praworządnie zarobisz na życie. Cóż: tak, jak w realnym świecie.

Podsumowując: z pewnością jest to miła i przyjemna gra, ale wyłącznie dla tych, którzy potrafili potraktować ją z należnym dystansem. Dzieci raczej nie powinny mieć dostępu do tego programu. Z jednej strony nabiera się chęci, by odwiedzić szpital (te pielęgniarki!), ale z drugiej trochę nie bardzo (tortury). Doskonale woda na młyn wszystkich, którzy twierdzą, że gry komputerowe demoralizują. Mimo to bardzo sympatyczna.

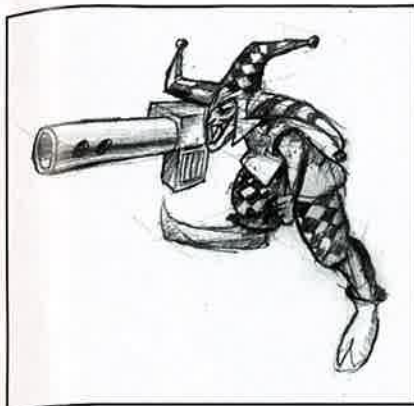
LORD YABOI



Szaleństwo

W PRODUKCJI

Mirage - (C) (022) 6179321



Kilka lat temu patrząc na Doomową eksplozję (Doom 1 i 2, Dark Forces, Duke Nukem 3D itd) gracze z utęsknieniem w głosie pytali: kiedy wreszcie pojawi się polska gra Doomopodobna? Wynikało to po części z lokalnego patriotyzmu, po części z ceny, która na pewno byłaby niższa choćby ze względu na brak cła, a poza tym z zaufania do polskich programistów (wbrew pozorom mamy bardzo dobrą kadrę, tyle, że zajmują się oni raczej profesjonalnymi programami). Niestety odzew był zerowy (jeśli chodzi o PC, bo w przypadku Amigi powstało kilka gier robionych przede wszystkim przez koderów scenowych, czyli najlepszych). Teraz jednak sytuacja uległa zmianie i w niecały rok po premierze Quake'a możemy oczekiwać polskiej gry "Quakopodobnej". Jest to rewelacyjny pomysł, gdyż światowe potęgi wciąż jeszcze wypuszczają gry oparte na starszym engine (przeważnie z Duke Nukem lub zbliżonym), a pełne, wektorowe 3D pojawia się dość rzadko.

Jeśli premiera nie opóźni się zbyt, możemy wreszcie mieć polską grę, która nie będzie kilka lat do tyłu w stosunku do produkcji światowych. To znaczy możemy mieć kilka takich gier, gdyż również polskie przygodówki i RTS (za sprawą odpowiednio Tuguli i Eksterminacji) mogą pokazać się w świecie z dobrej strony. Ale wróćmy do tematu. Gra będzie nosić tytuł Insanity (szaleństwo) i jeśli spełnią się wszystkie zapowiedzi autorów (a mam na to ich słowo), to będzie to przebój. Po pierwsze w pełni trójwymiarowy, wektorowy engine (zarówno sceneria, jak i postacie), a po drugie, i najważniejsze, mnóstwo niecodziennego w tego typu grach humoru i komplikacji. Pod tym względem Insanity przypomina trochę Duke Nukem, ale jest rozwiązana nawet lepiej,

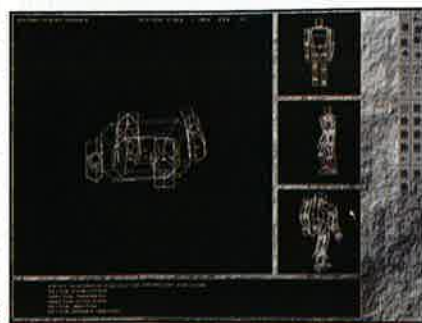


gdyż będzie ją można ukończyć na dwa sposoby: totalna masakra bądź skorzystanie z głowy i oferowanych tu specjalnych możliwości. Z napotkanymi postaciami będzie można niekiedy porozmawiać, przy czym możliwe (jeszcze nie wiadomo na pewno), że zostanie to zrealizowane w konwencji komiksowej (tzw. dymki). Pokróćce o fabule. Gracz jest niedoszłym królikiem doświadczalnym szalonego profesora zamieszkującego (jak na parodię horroru przystało) gotycki zamek. Nasz bohater uświadomiwszy sobie efekt eksperymentu postanawia uświadomić profesora o ogromie jego błędów i wyrusza z giwerą na łów. Zamek zamieszkały jest przez kreatury profesora oraz białną, który w części komnat urządził własne królestwo i ingeruje w akcję w zależności od humoru tzn. raz pomaga graczowi, a raz raczy go strzałem w głowę. Dzięki białnowi możemy otrzymać jajcarską, ale wbrew pozorom przydatną, broń taką jak np. pistolet na wodę czy strzelba zakończona korkiem na sznurku. Poza tym zamek obfituje w tajne przejścia, charakterystyczne dla tego typu budowli. Między innymi pociągnięcie właściwej książki w regale spowoduje jego odsunięcie, a przekręcenie głowy Gargoyli

otworzy przejście w kominku. Bardzo dobrym pomysłem jest możliwość swobodnego wędrowania między etapami tzn. można będąc na dziesiątym powrócić do pierwszego - pomysł nigdy wcześniej nie wypróbowany, a bardzo dobry. Zaletą programu będzie też dynamicznie zmieniająca się muzyka. Uwaga: muzykę i głosy przygotowuje jeden z moich ulubionych zespołów: Closterkeller. Przy tym muzyka zapisana zostanie w formacie audio. Choćby tylko dlatego warto będzie kupić Insanity. Pora na podsumowanie. Jeżeli Insanity będzie dokładnie takie, jak zapowiada producent, to możemy spodziewać się przeboju na wielką skalę. Jedyną wadą jest to, że najprawdopodobniej (choć może się to jeszcze zmienić) nie będzie możliwości rozgrywki sieciowej. Poza tym gra oferuje same zalety. Rozdzielczości 320x200 i 640x480, "Quake'owaty" engine, duża prędkość przy skromnych wymaganiach sprzętowych oraz (wreszcie) choć trochę interakcji między graczem a innymi postaciami - to niezaprzeczalne atuty Insanity. Z dużym zainteresowaniem czekamy na premierę.

CORNHOLIO

Po lewej w głębi:
Byłeś grzeczny?
Nie??? No to
niespodziankaaaaaaa...



Wojny najemników

W PRODUKCJI

Interactive Magic - ☎ (0044) 1344409399

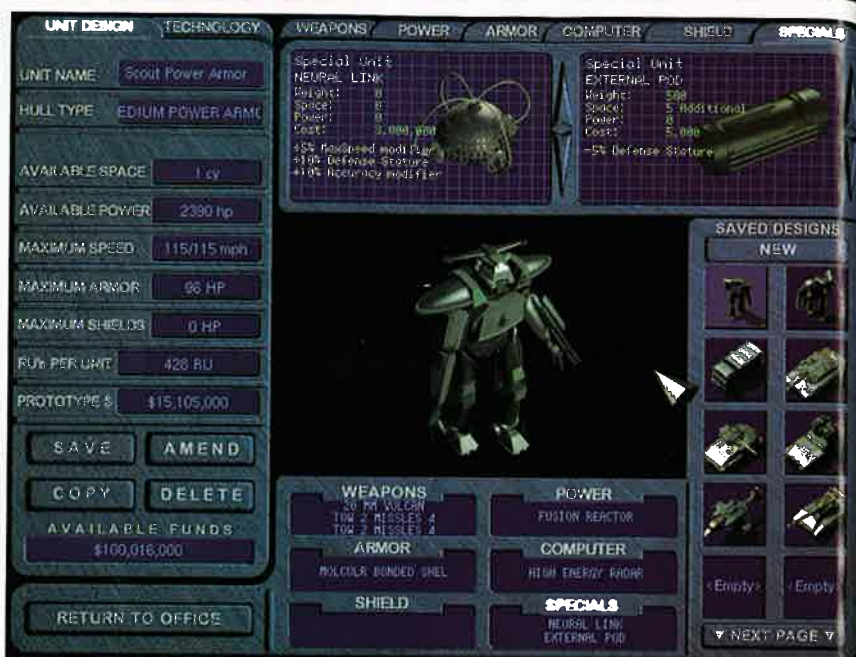


UWAGA: lojalnie ostrzegam, będę omawiał kolejną grę z gatunku RTS (Real Time Strategy). Ostrzeżenie to adresowałem do ludzi, którzy podobnie jak spora część redakcji CDA, zaczyna już reagować alergiczną wysypką na samą myśl, że znów pojawiła się nowa gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym. Gry takie mnożą się jak szalone króliki i są podobne do siebie jak krople wody, więc nie dziwnego, że zaczynają już nas mocno nużyć. No ale jeśli nie uciekiesz z krzykiem lub pośpiesznie nie przetrzasnąłeś tej strony gazety, to zapraszam w świat najemników XXI wieku, przedstawiony w grze WAR, INC. Zapraszam tym chętniej, że znajdziecie tu kilka ciekawych pomysłów, nie występujących w żadnym pamiętanym przeze mnie produkcie tego typu. Czy to wystarczy by War, Inc. zdołał pozostać na dłużej w pamięci graczy? Cóż, o tym przekonamy się gdy gra pojawi się na rynku (dokładny termin debiutu nie jest w tej chwili znany).

Po prawej w głębi: Prawda, że ta grafika przypomina nieco Rea Alert?



W XXI wieku prywatne "agencje ochrony" wyewoluowały w potężne korporacje zrzeszające dziesiątki tysięcy "psów wojny". Ty wcielasz się w rolę szefa jednej z takich prywatnych armii i prowadzisz swych najemników ku kolejnym zwycięstwom w walce z konkurencją, pracując dla ludzi, którzy płacą



najwyższą cenę. Akcja rozgrywa się zarówno w cyklu pojedynczych misji (ponad 60 scenariuszy) jak i w trybie kampanii.

W Twoim zakresie obowiązków, oprócz dowodzenia armią, leży też prowadzenie badań naukowych, tworzenie nowych systemów broni, produkcja coraz potężniejszych bojowych maszyn, rozbudowa baz itp. Tu pozornie nie spotkamy nic nowego... ale cierpliwości. Dysponujesz 20 podstawowymi typami jednostek, które możesz w niemal dowolny sposób rozbudowywać, modyfikować i wyposażać, tworząc dosłownie miliony (!) rozmaitych wariantów. Dzięki temu praktycznie każdy gracz może stworzyć własne zindywidualizowane oddziały i pojazdy





bojowe, różniące się w znaczący sposób od maszyn oponenta, wyposażone w mnóstwo najdziwniejszego uzbrojenia (od karabinów maszynowych i pocisków klasy "hellfire" po akceleratory plazmy, anihilatory etc.).

To nie koniec! Możesz dzięki rozpowszechnionej w XXI wieku technice nanotechnologii klonować ludzi (żołnierzy), trenując ich przy okazji w wybranej specjalności (np. jako inżynierów), a także podnosząc sprawność bojową już wyprodukowanych. Możesz też wpływać na "poziom inteligencji" danego oddziału (po co? - ot choćby po to, by skuszony bliskością wroga nie wyrwał się on z precyzyjnie ustalonego szyku i goniąc uciekającego przeciwnika nie wpadł w przygotowaną zasadzkę - jak w Warcrafcie I i II). Finanse na rozwój swej korporacji uzyskujesz poprzez sprzedawanie swoich morderczych usług. Graficznie War, Inc. prezentuje się wprawdzie dość standardowo (jak na SVGA) ale zachęcająco. Powiedziałbym, że nieco przewyższa to, co widzimy w Red Alert. Nawiązanie do tej gry nie było przypadkowe - War, Inc. wygląda bowiem na młodszego brata tej gry.

Panel sterujący (i jego umiejscowienie) niemal do złudzenia przypomina produkty Westwooda, aczkolwiek należy pamiętać, że panel w War Inc. to nie



wszystko - dochodzą do tego mocno rozbudowane okienkowe "menuy" zapełnione mrowiem funkcji i danych. Wygląda więc na to, że dzieło Interactive Magic znacznie przewyższa i RA, i resztę konkurencji stopniem złożoności rozgrywki, osiągając w porównaniu z poziomą komplikacją nieźle rozbudowanej "turowej" gry strategicznej, skrzyżowanej z jakąś grą o "mechach". Z jednej strony to dobrze, bo oprócz klikania myszką po oddziałach trzeba będzie sporo myśleć (co lubię :-)). Z drugiej jednak mam lekkie obawy, że tak duża złożoność "zarznie" nam całą grę, bo zanim ogarniemy wzrokiem i połapiemy się w mnóstwie rozmaitych wskaźników opisujących np. proces produkcji w jakiejś fabryce, komputer w międzyczasie zdoła wyciąć w pięć większość naszych chwilowo "osieroconych" jednostek. Lecz cóż - coś za coś. Cieszę się tylko, że twórcy nowych gier RTS nie ograniczają się do powielania sprawdzonych standardów i usiłują "na gwałt" wzbogacić swe produkcje o nowe idee (czasem dość dziwne, ale tu już zadziała "niewidzialna ręka rynku", eliminująca dziwologów). Nic tak bowiem nie zniechęca graczy jak popadanie w schematyzm. Miejmy więc nadzieję, że innowacje wprowadzone przez twórców War Inc. sprawdzą się w praktyce i spotkają się z uznaniem graczy, a gra zasłuży na lepszą opinię niż "eee, kolejny nuuudny RTS".

UGLY JOE



HMS S.C. computers

WARHAMMER 40000



HIVE TYRANT
przywódca roju
Tyranidów. Wersja



CHIMERA
imperialny
transportowiec
piechoty.



HIVE TYRANT
uzbrojony w Barbed
Stranglera i kościany
miecz.



LEMAN RUSS
podstawowa
jednostka
pancerna
Imperium.

... i wiele innych figurek do
Warhammer 40000 w ciągłej sprzedaży.
(Katalog po wystaniu koperty zwrotnej)

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową.

Zadzwoń po cennik:

tel./fax (077) 547413

e-mail:

hmsop@hotmail.com

hmscomputers@geocities.com

Duke-Doom we krwi

Miłośnicy Duke Nuke'a 3D mogą zacierać ręce. Blood firmy Monolith to już druga z rzędu gra FPS (po Redneck Rampage) zbudowana na Książęcym engine. Na razie istnieje wersja sharewareowa (jej demo w następnym CDA), ale już na jego podstawie możemy stwierdzić, że mamy do czynienia z produktem dobrym lub nawet lepiej niż dobrym, ale na pewno nie zagrazi on pozycji Duke'a w sercach jego fanów.

Ludzie z Monolith wzięli widać na poważnie narzekania przeciwników Duke'a, że "gra pozbawiona jest klimatu", i postanowili wytworzyć odpowiednio "heavy" nastrój, umieszczając akcję Blood w scenerii horroru - zombie wstające z grobu, zakapturzone postacie w habitach (hmm...), demony, dwugłowe psy z paszczami najeżonymi rzędami kłów,

Pod tym względem (grafiki) Blood wyraźnie odstaje od Duke'a. Engine jest szybki, choć bez P-75 tak czy siak grać nie sposób, poziomy odpowiednio zróżnicowane i rozbudowane, pełne wielopłaszczyznowych pomieszczeń, zakamarków i otwieranych kluczami drzwi czy bram. Dźwięk na poziomie (pierwotnemu) - ryki, wrzaski i charkot pokonanych, pokrzykiwania nacierającego



(?!), psy-cerbery (też w wielu odmianach, niektóre to prawdziwe stwory z piekła rodem - zobaczcie!), w sumie menażeria liczy 18 gatunków mięsa armatniego. Krwi ci tam dostatek - jest wszędzie, na ścianach, podłodze, suficie, skrzepła i świeża, tworząca kałuże i malownicze wodotryski (!), wrogowie rozpadają się w krwawe strzępy lub ploną nieczym pochodnie... Stanowczo nie jest to gra dla dzieci! (dla wrażliwych dorosłych zresztą też nie), poziom "krwistości" jest tu stanowczo wyżej przeciętnej, choć przemocy nie ukazano w przesadnie sadystyczny sposób. Zresztą można za pomocą "parent lock" ograniczyć ilość takich scen. Poziom inteligencji wroga nie zachwyca - kiedyś przez dobre dwie minuty strzelałem stojąc na piętrze do gości na dole, a ten - do momentu aż zeskoczyłem na dół - po prostu mnie ignorował, czekając zapewne, aż wejść zaplanowaną przez scenarzystów trasą.

Obsługa praktycznie nie odbiega od tego, co pamiętamy w Duke'u (nawet obłożenie klawiszy jest niemalże takie samo). Ludzie, którzy do upadłego klócą się czy lepsze są gry, w których widać celownik (i broń, którą się używa), czy też takie, gdzie ich nie widać, pogodzą się przy Bloodzie - sami to ustalamy. Z "jazdy obowiązkowej" należy wymienić istnienie trybu multiplayer (o milej nazwie "Bloodbath"), grę w sieci i przez modem. Gdy tylko pojawi się pełna wersja (czyli już wkrótce) - do gry powrócimy. A póki co, jak mówi na pożegnanie kolejnych ofiar bohater Duke'a: "your head... your ass... what's the difference?". Chłopcy - doomowcy, czeka Was dobra zabawa!

PETER PAN



wroga, uderzenia piorunów oraz mroczne głosy jakichś niewidzialnych demonów tworzą prawdziwie piekielną symfonię. Specyficzny humor znany z Duke'a został zachowany. Nasz bohater gada do siebie, komentuje nasze postępy, podśpiewuje ("Strangers in the Night" Franka Sinatry), a potrafi też kopać poniewierając się tu i tam ponuro skrzywione łebki byłych przeciwników, nieczym polski pierwszoligowy zawodnik (czyli "a bo mi się chce... a co tam, kopnę"); potrafi nawet pogadać sobie przez telefon! Naturalnie i zgodnie z konwencją Duke'a można grać we wszystko co nawinie się pod oczy i łufy - wazony, gaśnice, kosze na śmieci, jakieś "dynksy" w domu pogrzebowym, itp. Trzaskać możemy z klasycznej broni w rodzaju dubeltówki czy giwery dwa razy większej od kalasza, ale też możemy dźgać widłami (!), wykorzystywać lalczki voodoo, czy arezol (plus zapalniczka) lub zapalniczkę + wiązki dynamitu; do tego mamy miotacze ognia i rakiety (nie bazooki - mówię o pistolecie wystrzeliwującym flary!). Razem 12 typów uzbrojenia. Cool. Wrogów nie brakuje: zombie, zombie z siekierami, pająki, nietoperze, szczury, gargoyles (kilka rodzajów), Tschernobogi

wisielcy, rozpięte na ścianach trupy; wszędzie martwe porozrywane ciała, tu rączka, tam główka, trumny, rodzinne grobowce... i tym podobne cmentarne zagrywki, choć sama akcja potrafi rozgrywać się np. w pędzącym pociągu (yahooo!) czy... wesołym miasteczku (a także pod wodą - wizualnie to najlepsza część gry, choć wrażeń psuje, że niektórzy przeciwnicy biegają po dnie równie dziarsko i szybko jak dobry sprinter). Dzięki temu duke'owska atmosfera Blood faktycznie wyczuwalnie się zagęszcza, osiągając stężenie bliskie Doom2. Nawiązanie do tej gry nie jest zresztą dziełem przypadku. Graficzny program Monolith znacznie bardziej przypomina właśnie klasyka z id niż Duke'a. Szczególnie jest to odczuwalne na pierwszych dwóch etapach, głównie z powodu palety barw i tekstur - te nieco wyblakłe zgnile zielenie i brązy są tak charakterystyczne dla Dooma, że skojarzenia są natychmiastowe i oczywiste. Podobnie zresztą jak w Doom, bitmapowe postacie są jakieś takie mało wyraźne i porozrywane, nawet w maksymalnej rozdzielczości (800x600).

Producent:
Monolith/GT Interactive/EIDOS
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32

Cena:

Wierzyć się nie chce, że już wkrótce będziemy mieli okazję pograć w długo zapowiadaną trzecią część znakomitego Comanche. Wydaje się, że to dosłownie parę miesięcy temu pojawiła się na rynku gra, która udowodniła, że w dziedzinie komputerowych gier wszystko jest jeszcze przed nami. Do dziś pamiętam te jęki zachwyty nad grafiką Comanche 1 i narzekania na "potworne wymagania sprzętowe", które to powalały większość ówczesnych graczy na kolana (a jeśli się nie mylę, to Comanche wymagało w miarę silnego 386 z 8 Mb Ram). No cóż, latka płyną, nasze wymagania rosną, to co wtedy było absolutną rewelacją, dziś budzi co najwyżej uśmiech. I choć pierwsza część symulatora mocno się przez te lata zestarzała, ja nadal trzymam go w swoich zbiorach - po prostu z sentymentu. Czy po oficjalnym debiucie Comanche 3 jego protoplasta odejdzie na zasłużony odpoczynek? Hm, będę się musiał zastanowić... bo jest nad czym. A póki co wróćmy do teraźniejszości.

Comanche 3 to kolejny sequel najlepiej sprzedającego się symulatora helikoptera na świecie. Zasiadamy za sterami dwumiejscowego RAH-66 Combat Helicopter - jednej z najgroźniejszych maszyn bojowych świata, wyposażonej



w szybkostrzelne działko i najrozmaitsze rodzaje rakiet bojowych - od pakietów niekierowanych rakietek po naprowadzane radarowo, laserowo i samonaprowadzające się (na podczerwień) inteligentne pociski o wielkiej mocy niszczenia. Pierwszoplanową zaletą wszystkich kolejnych "komanczy" jest wspaniała trójwymiarowa grafika, dająca niezapomniane wrażenie podczas lotu (szczególnie gdy lecimy tuż nad

powierzchnią ziemi). NovaLogic stworzyła nawet specjalny system tworzenia grafiki 3D (zwany voxel-space) mający dać maksymalne złudzenie realności wykreowanego świata. W Comanche 3 zastosowano unowocześnioną wersję tej technologii (voxel-space 2), mającą po prostu "zabić" wszystkich fanatyków symulacji lotu swą klasą. Szczególnie zaś tych, których maszyny będą w stanie "udźwignąć" tradycyjnie dość wygórowane wymagania

Odszukaj i zniszcz!

W PRODUKCJI

NovaLogic Inc - © (001) 8188801997 lub 1998



Poniżej:
Prawdziwy latający
czołg.



Po lewej w głębi:
Grafika Comanche
3 robi wrażenie, ale
czy powala nas na
kolana?

sprzętowe :-). Po obejrzeniu dema jestem istotnie pod wrażeniem oferowanych przez program możliwości, choć nie na tyle, by umrzeć z zachwytu. Grafika jest oczywiście w SVGA (z możliwością ustalania kilku trybów rozdzielczości, szczegółowości detali, itp.). Szczególnie efektownie prezentują się budynki i linia brzegowa. Twórcy oprawy dźwiękowej starają się nie pozostać w tyle za grafikami, zatem możecie oczekiwać doskonałej jakości realistycznego 16-bitowego dźwięku w systemie "Dolby surround", który otoczy

już tylko takie sobie. Z końcowymi opiniami poczekajmy jednak na pełną wersję gry.

Comanche 3 to około 30 misji bojowych, dziejących się w dzień i w nocy w dziesiątkach bardzo zróżnicowanych lokacji. To i walki z innymi helikopterami, ataki na cele naziemne (od piechoty po czołgi, budynki, fabryki), rewelacyjne efekty świetlne, liczone

w czasie
rzeczywistym,
mnóstwo
ciekawostek
cieszących gracza

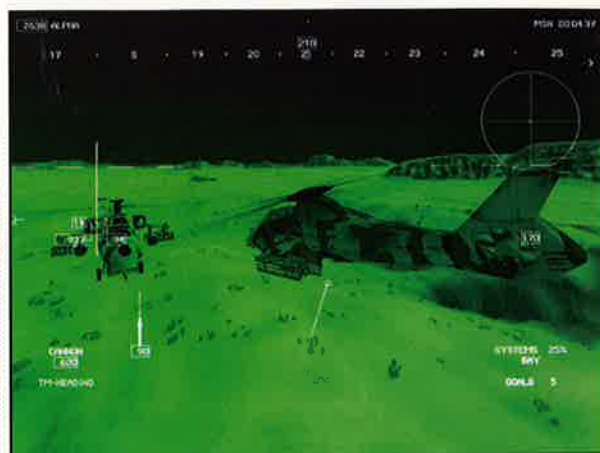
(np. realistycznie
oddane przesuwanie się
chmur po nieboskłonie czy
wirtualny kokpit),

porażające jakością animowane
przerywniki pomiędzy misjami
i ogromna przyjemność grania (to ostatnie
piszę na odpowiedzialność producenta, bo
sam przecież nie miałem okazji tego
stwierdzić). A skoro mówimy o graniu...
Dla miłośników skomplikowanych
symulatorów lotu przewidziano tryb

Comanche - parametry techniczne

Długość - 43 stopy
Wysokość - 11 stóp
Wirnik (rozpiętość) - 39 stóp
Prędkość (przelotu) - 165 mil/h
Prędkość wznoszenia - 1.418 stóp/min
Ciężar (bez dodatkowego uzbrojenia i paliwa) - 7765 funtów
gdzie:
stopa: ok. 30.5 cm,
funt = 0,45 kg,
mila = 1,8 km.

"realistic mode", zaś dla zwolenników grzania we wszystko (pal licho realizm!) stworzono "easy mode", w którym gra zmienia się w ambitną strzelaninę 3D. Naturalnie możliwy jest tryb multiplayer i rozgrywka via modem oraz w sieci. Gra



współpracuje z przeznaczonymi specjalnie dla symulatorów joystickami-kombajnami w rodzaju FlightStick czy Thrustmaster, ale i posiadacze zwykłych "wajch" nie będą narzekać. Naturalnie jak większość nowo powstających gier Comanche 3 wymaga porządnego Pentium (jeśli chcemy grać w przyzwoitej rozdzielczości) oraz Windows'95. Niestety nie znamy jeszcze dokładnego terminu pojawienia się tej gry w sprzedaży - ale od "wejścia smoka" dzielą nas już nie miesiące a dni. Nie wątpię, że gra ta będzie brylowała na listach typu "najlepszy symulator roku". A póki co - idę pograć w pierwszego Comanche. Trzeba sobie przypomnieć to i owo... no i przy okazji głęboko zadumać się nad upływem czasu.

DRACO

z wszystkich stron i wywoła gęsią skórę na plecach, a uszy wypełni grzechotem działek i rykiem przeciążanych silników. Lecz weryfikacja teorii w praktyce sprawiła, że mina mi nieco zrzedła. W demie efekty stereo są i owszem, wymiatające, ale już np. odgłos strzelania z działka czy łoskot pracującego wirnika





Korsarz



Powyżej:
Takiej grafiki
w zręcznościówce
jeszcze nie było.
Podobno ma działać
szybko,
niekoniecznie
z MMX.

Obrodziły nam ostatnio platformówki. A już co niektórzy pesymiści twierdzili, że ten gatunek wymiera. Odrodził się - za sprawą konsol, a dokładnie takich tytułów jak Rayman, Sonic czy ostatnio Mario 64. PC jak zwykle pozostawał w tyle ratując się konwersjami z konsol. Tymczasem firma Monolith już od jakiegoś czasu pracowała nad grą konsolowej klasy przeznaczoną wyłącznie na komputer PC. W chwili obecnej doczekaliśmy się już pierwszej działającej wersji programu i trzeba przyznać, że faktycznie klasą dorównuje największym hitom z konsoli, a może nawet je przewyższa. Mowa o Captain Claw. Ale po kolei.

Claw jest największym i najbardziej bezlitosnym piratem królestwa Cocer Spaniard. W związku z jego działalnością obecnie tym, co może zapewnić każdemu obywatelowi "urządzenie się na całe życie" jest schwytnie go i dostarczenie do królewskich lochów. Udaje się to



najlepszeemu z kapitanów królewskiej floty, Le Rauze. Claw w więzieniu kontaktuje się z Edwardem Tobinem uwięzionym za "występki przeciwko królestwu" (czyli po ludzku - więzieniem politycznym). Tobin informuje go o istnieniu "amuletu dziewięciu żywotów", który pozwoli kapitanowi zyskać prawie że nieśmiertelność i możliwość bezkarnego łupienia mórz królestwa Cocer Spaniard.

Fabula, jak widać, jest tradycyjnie trywialna, ale też powiedzmy sobie szczerze, że nikt (albo prawie nikt) w przypadku platformówek nie zwraca na takie rzeczy uwagi. Dużo lepiej przedstawiają się pozostałe elementy gry. Zaczniemy od grafiki. Zrobiona jest w pastelowym, disneyowskim stylu i wygląda bardzo efektownie. Gra oferuje rozdzielczość od 320x200 do (Uwaga!!) 1280x1024 i jest to coś, co strąca wszystkie konsolowe konwersje z dotychczas okupowanych miejsc na podium. Atutem gry są też animacje tworzone przez profesjonalną firmę zajmującą się kreskówkami, Wallace Studios. Nie jest to jednak najważniejsza z informacji.

Otóż Captain Claw jako

jedna z pierwszych gier tego typu umożliwia zabawę w Internecie i to dla 64 graczy jednocześnie (krążą słuchy, że będzie to rozrywka dla 256 gości!!!). Zawody polegają na urządzeniu wyścigu - kto pierwszy dobiegnie do końca etapu, bądź też na klasycznym Deathmatchu. Ponadto możliwe jest obejrzanie dostępnej w Internecie gry, zanim się do niej przyłączymy (ilość graczy, etap, na którym toczy się walka), można też porozmawiać ze wszystkimi graczami bądź z jednym z nich. High score możemy opublikować na stronie internetowej Clawa, co powinno zachęcić innych zawodników do zmierzenia się z nami. Wraz z grą otrzymamy też edytor leveli, dzięki któremu będziemy mogli z gotowych elementów stworzyć własne etapy i również wymieniać się nimi na łamach tej samej strony.

Teraz przyszła pora na tzw. features, czyli to, co gra zawiera, a co na pewno Cię zainteresuje. Po kolei są to: dwadzieścia minut profesjonalnej animacji w dziewięciu filmach plus siedmiominutowe intro, efektowna ścieżka dźwiękowa i głosy postaci przygotowane przez profesjonalnych aktorów oraz ponad tysiąc klatek animacji w szesnastu etapach gry. Wszystko to zapowiada naprawdę bardzo efektowny hit powtarzający zeszłoroczny sukces Earthworm Jim i jeżeli Epic nie wypuści w międzyczasie zapowiadanego Jazz Jackrabbit 2, to prawdopodobnie będzie to zręcznościówka roku 1997. Internetowych pojedynków na taką skalę jeszcze nie było.

Miś KOLABOR

Producent:
Monolith Productions
Dystrybutor:

Monolith Productions
tel. (001) 2067391500

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:

Do tej pory wyścigi kojarzyły mi się wyłącznie z grami typu S2 czy Sega Rally Championship. Okazało się jednak, że w identycznej konwencji samochodowego rajdu można zrobić grę przypominającą raczej Quake'a na czterech kółkach. Porównanie nie jest zresztą zbyt dobre, ponieważ Quake przy bohaterze Carmageddonu, Maxie Damage'u, to niewinny bobasek...

Nie było do tej pory takiej gry! Jeżeli znacie Necrodrome czy Death Rally, to mogą Was zapewnić, że są to igraszki pięcioletnich berbeciów. To co zaprezentowali chłopaki z SCI spowodowało w redakcji małą konsternację... Twardy, byczy kark, stalowy wzrok i paciorki z kamieni żółciowych Duke Nuke to normalny wygląd redaktora CDA. Jednak kilka chwil w świecie Carmageddonu wystarczyło, aby co poniektórzy zgubili w gęstym dywanie sztuczne szczęki, inni pobiegli po chusteczki do nosa, a niejaki Lord Y. błyskawicznym ruchem sięgnął za pazuchę i po chwili ciągnął już jak niemowlak matczyne mleko ze swego

i dwie setki kredytów. Jeżeli się uda i zmieścisz z chodnika kilka osób naraz, masz fart i kupę szmalu. Jakiś staruszek ledwo idzie, rozsmarujesz go na masce. Młoda dziewczyna - jeszcze lepiej! auto miło podskoczy. W lusterku zobaczysz jak twarz Maxa przetnie zwierzęcy uśmiech! Twój rywal to podstawowy wróg. Czołowe zderzenie, oprócz pogniezionej maski i uszkodzonego silnika, to bonus w postaci niezwykle cennego czasu! Kraksy są po prostu perfekcyjne i muszą przyznać, że jest to najlepiej dopracowana rzecz, jaką widziałem w ostatnim czasie. Udana (celne) zderzenie to niemalże



w koła i masę średniowiecznego żelastwa (razem z przeciwnikami) - to wszystko czeka na Ciebie! Jeżeli jesteś smakoszem, wybierz tryb SVGA, będziesz miał 100% realności w maksymalnie dopieszczonym graficznie

Crash`n`death

ulubionego gąsiorka. Jeżeli macie ochotę na najwyższego lotu totalną destrukcję, poprzetękaną bryzgami ludzkich strzępów, zapraszam do obiadu...

Do wyboru masz jedną z niezwykle szybkich, wyposażonych w potężną jednostkę napędową maszyn. Jednak coś tu nie gra, piękną linię cadillaca psują ogromne kły umieszczone na masce. Dla odmiany Porsche posiada ostry grzbiet z metalowych płyt. "Usprawnienia" w pozostałych maszynach nie odbiegają od tego, wymyślonego chyba przez rzeźnika, schematu. Jeszcze tylko wybór kierowcy i ruszamy na trasę. Zanim wyruszyście, powinniście wiedzieć, że tak jak w tradycyjnym wyścigu, musicie jechać bardzo szybko. Jeżeli nie zdążycie do checkpointa, pożegnajcie się z karierą kierowcy psychopaty. Zgnijecie w zakładzie dla obłąkanych.

Wyścig podzielono na trzydzieści, szalenie urozmaiconych układów, każdy rejs kończy się podsumowaniem i odwiedzinami w sklepie, gdzie zakupicie dopalacze, osłony i może jakąś brzytwę, która umieścicie na masce...

Sam wyścig to po prostu krwawa jatka. Tu nie ma miejsca dla mięczaków. Każdy pieszy, który trafi pod koła to bonus

pełna realność, którą dotąd mieliśmy okazję podziwiać wyłącznie w filmach. Pałacy się silnik, pognieciona karoseria, olej wyciekający ze skrzyni (!) to tylko ułamek efektów z niezwykle widowiskowych wypadków: dachowania, wielokrotnych "kozłów" i mnóstwa innych niewiarygodnych "sztuczek", które trzeba po prostu zobaczyć samemu. Koszmar rozgrywa się w mieście, gdzie możesz np. wjechać na dach wielopiętrowego budynku i efektownie przelecieć na sąsiednią konstrukcję. Jeżeli Ci się nie uda - sorry! samochód nie ma skrzydeł. Wynik: spopilenie wraku i jego białkowej zawartości! Na boisku chłopaki ostro grają, rozjedziesz zawodników, a na deser weźmiesz pod koła trenera, krowa na łące też nie będzie Ci bucieć na uchem, szybko pozbawisz ją życia. Policja ciągle depcze po piętach. Faceci w mundurach nie żartują... Ponad trzydzieści jednostek zaopatrzonych

i niezwykle bogatym w animacje środowisku Carmageddon. To jeszcze nie wszystko, w zasadzie to dopiero początek... Wsiadłem do malucha i jadę na miasto, pełny wynik testów gry już wkrótce...

ATUŠIT O GORO



Producent:

SCI

Dystrybutor:

Optimus Bis
tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 8 MB RAM, DOS,
SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32r



Cena: Ⓢ

Wyścig ze śmiercią



Rok 1996 obfitował w doskonałej jakości wyścigi samochodowe. Stało się to przede wszystkim za sprawą konsol i konwersji gier konsolowych na PC. Jako przykład można wymienić choćby Sega Rally czy Destruction Derby 2. Rynek czysto - od początku do końca - PC-towy ratował jedynie Screamer 2. Ten rok zapowiada się jakby trochę lepiej. Wszystko to za sprawą premiery nowego procesora MMX, dzięki któremu dynamiczne gry 3D mogą zyskać na efektywności bez konieczności kolosalnego zwiększania pamięci RAM i rozbudowywania innych podzespołów komputera. Co prawda w chwili obecnej sam MMX to wydatek dość spory, ale już niedługo. Jak wiemy, w kilka miesięcy po premierze cena zwykle wędruje w dół z dużą prędkością, czego przykładem był w zeszłym roku P 166. Ten przydługi wywód wziął się stąd, że pojawiła się już pierwsza gra samochodowa stworzona od początku do końca na PC, optymalizowana specjalnie dla procesora MMX. Oprócz tego, aby burzujom lepiej się żyło, także karta S3Vire przyspieszy mocno działanie gry (znany komunikat: S3 Onboard, po czym czterokrotnie szybsza akcja). Mowa o POD (a może "pod" - producent pisze małymi literami), najnowszej produkcji Ubi Soft, firmy znanej między innymi z konsolowego przeboju: Rayman.

Produkty Ubi Soft zdążyły już zasłynąć doskonałą grafiką, więc dziwnego, że oprawa plastyczna jest pierwszym elementem POD, który robi kolosalne wrażenie. Sceneria gry jest w pełni wektorowa, wypełniana doskonałej jakości teksturami (informacja ta dotyczy zarówno samochodów, jak i otoczenia), a wszystko to chodź płynnie nawet na pentium 133 z 1MB kartą graficzną (zwykły S3). Co najciekawsze, nie



w rozdzielczości 320x200, która do tej pory dominowała, ale w 640x480 (dla wyjątkowych malkontentów jest też opcja 800x600). W optymalizację tej gry producent musiał włożyć naprawdę dużo wysiłku, gdyż nie dławi się ani nie występują przekłamania. Chyba, że po prostu inni producenci w ogóle nie optymalizowali swoich produktów. Jakby na to nie patrzeć, gra jest po prostu dobra warsztatowo i nikt jej tego nie odbierze.

Sceneria wokół torów jest bardzo rozbudowana. Obfituje w skocznie, pochylnie i różne tego typu przeszkadzajki, które zwiększają

dynamikę gry, tworząc wrażenie pełnej trójwymiarowości. Całość przypomina odrobinę Tunnel B1 czy Scorchera. Futurystyczna sceneria w metalicznych kolorach i odpowiadająca temu muzyka oraz industrialne, zdehumanizowane pojazdy to właśnie codzienność POD.

Akcja rozgrywa się na Io, jednym z księżyców Jowisza, gdzie ludzie zbudowali dobrze prosperującą kolonię. Ale sielanka trwała dość krótko: do czasu, gdy okazało się, że nie są oni jedynymi mieszkańcami księżyca. Oprócz nich zamieszkuje go bowiem wirus nazwany przez naukowców POD, który





niespodzianie rozplenit się, powodując epidemię o tysiącokrotnie groźniejszą niż dzisiejszy AIDS. Konsekwencje odkrycia wirusa były niezbyt przyjemne - dyrektorzy korporacji, rząd i przedstawiciele elity Io zapakowali się na statki i wynieśli na Ziemię. Cała reszta została pozostawiona samym sobie. Katastrofa wisiała na włosku do czasu, kiedy jeden z policjantów odpowiedzialnych za ewakuację wpadł na pomysł zorganizowania wyścigów, w których nagrodą był jedyny pozostały na Io statek. Odciągnęło to uwagę ludzi od narastającej paniki. No cóż, fabuła trochę naiwna, ale generalnie takie rzeczy jak opowiadanie nikogo w symulacjach wyścigów nie interesują. Ważne są samochody, a w tej dziedzinie POD ma wiele do pokazania. Teoretycznie maszyn jest osiem, ale każdą z nich można w dużym stopniu modyfikować uzyskując całkiem sporo interesujących kombinacji. Poza tym można też ściągnąć z Internetu inne pojazdy stworzone przez graczy,



którzy chcą się podzielić ze światem swoimi dokonaniem. Doskonały pomysł. Co prawda w niczym nie zwiększa to ilości kombinacji, jaką można uzyskać, ale inwencja każdego z nas jest ograniczona, więc nie zaszkodzi wypróbować pomysłów innych. Poza tym do dyspozycji gracza jest też dwanaście torów o trzech stopniach trudności. Co łącznie pozwoli na wyjątkowo długą zabawę. Gra umożliwia rozgrywkę dwóch graczy na jednym komputerze, co zdarza się już bardzo rzadko, a poza tym również 2 do 4 przez modem bądź ośmiu w Internecie. Jest już serwer POD, który oprócz obsługi gry służy też jako archiwum ciekawostek wszelakich, a gry dotyczących. Jest tam między innymi "multimedialna encyklopedia" (wybaczcie wulgarny wyraz) dotycząca świata gry, w której możemy znaleźć wszystkie szczegóły. Poza tym jest to również miejsce, w którym

MMX, już na początku otrzymał od nas duże fory. Poza tym oferuje kilka pomysłów, o które trudno w produktach konkurencji. Z tym, że konkurencja też nie śpi. Już szykuje się premiera MMXowej wersji Megarace 2, a nie wiadomo, co będzie dalej. Niemniej w tym momencie POD ma duże szanse stać się grą kultową.

Miś KOLABOR

Producent:
Ubi Soft
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
Pentium 120, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:

Po lewej:
Sceneria wyścigu
jest, jak widać,
wyjątkowo "mła"
i "optymistyczna".
Industrial Rulez!

Wśród graczy komputerowych mniej więcej od zeszłego roku panuje opinia, że PC to komputer przeznaczony wyłącznie dla miłośników strategii, RPG, przygodówek i w ogóle gier, w których trzeba intensywnie główkować. Jeżeli natomiast kogoś interesują proste i przyjemne zręcznościówki, a także nawałanki w stylu Tekkena, to jedynym słusznym wyborem jest konsola. Jest to opinia równie popularna, co błędna. Co prawda jak na razie faktycznie gra, która od dawna cieszy konsolowych graczy, ma szansę na PC-tową premierę jakieś pół roku później, ale coraz więcej z nich pojawia się już na PC i co najważniejsze nie różnią się wcale jakością. Premiera procesorów MMX jeszcze bardziej przybliżyła nasze maszynki do możliwości, jakimi dysponują konsole.

Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że najsłynniejsze tytuły mimo wszystko powstają na



tym główny bohater nie był tak kultową postacią. Czas niedosytu skończył się jednak wraz z premierą kolejnej części Sonica zatytułowanej Sonic & Knuckles Collection. Są to po prostu nowe etapy do gry, ale takie enigmatyczne stwierdzenie byłoby niedomówieniem. Otóż, jak sama nazwa wskazuje, jest to kolekcja, czyli zestaw kilku gier połączonych osobą głównego bohatera. A ściślej - są to: Sonic the Hedgehog 3, Sonic & Knuckles i kompilacja tych dwóch: Sonic 3 & Knuckles. To jeszcze nie wszystko. Zapewne większość z Was pomyśli, że to dobre tytuły dla kolejnych poziomów



Jeżu powraca



konsole, a nie PC. Tyle, że ta opinia również powoli staje się błędna, a to za sprawą firmy Sega, która od jakiegoś czasu w miarę na bieżąco oferuje nam premiery gier na PC i konsolę Sega Saturn. Jednym z przykładów konsolowego hitu, który mogliśmy zobaczyć na PC, był Sonic, prezentowany w grudniowym numerze. Jak każda profesjonalna zręcznościówka, narobił sporego szumu (na PC wciąż mało takich gier - rdzennie PC-towy Pitfall w niczym nie zmienia tego deficytu), ale też pozostawił pewien niedosyt, gdyż nikt nie jest w stanie grać w jedną grę przez pół roku, a konkurencji Sonic raczej nie miał (no, może Rayman, ale ten posiadał w sobie więcej pierwiastków logicznych, a poza

i nic więcej. Zdecydowanie nie! To znaczy faktycznie: poziomy są nowe i jest ich dużo, ale tym, co różni kolekcję od pierwowzoru, są przede wszystkim nowe postacie. Oprócz niebieskiego Sonica możemy też zagrać czerwonym jeżem - hippisem (a przynajmniej tak się prezentuje) oraz rudym lisem śmigłowcem (czyżby konkurencja dla Comanche 3?), a żeby było ciekawiej, możliwa jest też gra jednocześnie Sonikiem i lisem, przy czym ten drugi robi za asystenta i przeważnie odwala brudną robotę. Ogólnie gra utrzymała taką samą stylistykę jak poprzednia, ale wydaje się, jakby nowe etapy były zrobione trochę ciekawiej. Siłą rzeczy są też odrobinę trudniejsze, ale to akurat chyba zaleta, gdyż w pierwszego Sonica grało się dość łatwo. Dodatkową atrakcją Sonic & Knuckles są też

bonusowe poziomy, których idea odrobinę przypomina to, co widzieliśmy w Jazz Jackrabbit. Mamy trójwymiarową

planszę, na której rozrzucone są niebieskie i czerwone kulki. Musimy zebrać te niebieskie, gdyż zebranie czerwonej automatycznie kończy "bonusa". Niby proste, ale piekielnie trudno

jest skierować się w tym kierunku, w którym chcemy. Może to dobrze, gdyż bonus powinien należeć do mistrza jako nagroda za perfekcyjne umiejętności, a nie trafiać się przypadkowemu amatorowi.

Na koniec chciałbym jednak trochę pomarudzić. Niby nowe etapy, nowe postacie i umiejętności (najlepszy jest lis: jego śmigło pozwala mu na unoszenie się przez jakiś czas w powietrzu), ale wciąż żadnej rewolucji. Chciałoby się powiedzieć: wszystko już było. Nie jest to wada Sonica, gdyż to, że dalej pozostaje w ścisłej czołówce, świadczy o stagnacji, która dotyczy całego gatunku, jednak niemniej nic nowego od dłuższego czasu nie zobaczyliśmy. To Sonic dalej stanowi Hit przez duże H.

Miś KOLABOR



Producent:
Sega
Dystrybutor:
Bobmark
tel. (022) 380502
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 1

Drżączka

Po prawej w głębi:
Ten przystojniak to
sam The Big D.

Horror. Kto ich nie lubi? Kto nie lubi bać się w wygodnym fotelu przed telewizorem, kinowym ekranem lub kineskopem monitora? Gry komputerowe w konwencji horroru mają liczne rzesze fanów, choć ostatnio ich jakość zdecydowanie przechodzi w ilość, a autorzy za wszelką cenę starają się zaszokować widza, uciekając w maksymalną dosłowność, naturalizm i drastyczność przedstawianych scen (vide Phantasmagoria 2 czy choćby Harvester). Gracz zamiast się bać - brzydzi się. Pękające czaszki, tryskająca krew, ohydne trupy w stanie rozkładu... brrr.

Są jednak firmy, które wybrały nieco inny sposób traktowania 'horrorowego tematu'. Zamiast szokować widza, starają się go raczej rozśmieszyć, starając się naturalnie utrzymać w grze odpowiedni ładunek emocji i 'upiórności'. Nie jest to zresztą nic nowego. Pamiętacie kultowy horror Evil Dead? Jego trzecia część (Bruce Campbell vs Army of Darkness) była już tylko znakomitą czarną komedią, gdzie widz często nie wiedział, czy jeszcze się śmieje, czy już tylko szczeka zębami. Firma GAMETEK poszła w podobnym kierunku. Jej gra THE QUIVERING to niezły horror z potraktowany z bardzo dużym przymrużeniem oka. Producenci wcale nie kryją, że ich inspiracją były klasyczne horrory klasy B (w których

produkcji przodowała angielska wytwórnia Hammer). Bez bicia przyznają się do czerpania z nich garściami, a nawet do parodiowania postaci i scen żywcem "wyrzniętych" z tych filmów. Zresztą nie tylko z tych. Oto niepełna lista produkcji, z cytatami z których możesz spotkać się w The Quivering: Alien (!), Star Gate, Evil Dead, American Werewolf in London, Friday the 13th, Little Shop of Horrors, Phantom of the Opera, Christine, Wizard of Oz (!). To będzie naprawdę zabójczy koktajl! A czy pamiętacie grę SPUD? Robią ją ci sami ludzie, co więcej - w Quivering spotkamy kilka znanych ze Spuda postaci. Gra jest bowiem jego sequelem.

Grafika jest w całości renderowana (bardzo starannie zresztą). Powiedzmy, że przypomina nieco stylem i jakością "Down in the Dumps", a to już o czymś świadczy. Główny bohater wygląda za to nieco podobnie do gościa z gry Normality. W czasie rozgrywki nader często wykorzystywany będzie efekt morfingu, w sposób jaki rzadko kiedy udaje się zobaczyć w grze komputerowej. Do tego dochodzą bardzo starannie oddane animacje postaci (a w szczególności ich twarzy), płynny



scrolling
ekranu
oraz
możliwość poruszania
się w obszarze 360
stopni (w obrębie
lokacji).

o podejrzanie
nazwisku: Franken-Stamp. Olivetti
Franken-Stamp. Mając takie nazwisko
można oszaleć - i wujek Joshua właśnie
osiągnął ów stan umysłu. Do tego stopnia,
że został pełnoprawnym członkiem
stowarzyszenia Szalonych Naukowców.
Bo on, rzecz jasna, jest uczonym i w swej
zagraconej piwnicy, pełnej przyrządów
i instrumentów dobrze znanych z filmów
o Frankensteinie, prowadzi bardzo
niebezpieczne eksperymenty (sześć
naraz). Ostatnio zamarzyło mu się
skonstruowanie teleportu, który połączy
nasz świat z wymiarem X. Eksperyment
udał się nad podziw. A w wymiarze X to
wiadomo: pełno potworów, wilkołaków,
zombie, strzyg, wampirów, żywiołaków,
hydr, gargulców... no i demonów. Sześć
tego całego interesu (tzn. wymiaru X) to





demon o ksywce The Big D. Wygląda gorzej niż się nazywa. The Big D. nie zna się na żartach. Na początek zamienił Olivettiego w kruk, jego asystenta (imieniem Gore) w bardzo niesympatycznego potwora, a potem wraz z bandą kumpli rozleźli się po naszym świecie.

No i co ci pozostało? Musisz wprowadzić porządek. Powinieneś przywrócić wujowi jego dawną postać, a także uratować świat przed inwazją demonicznych monstrów. Pomoże Ci w tym Twój wuj, siedzący na Twym ramieniu (jako kruk - na szczęście kruki podobnie jak papugi mogą mówić ludzkim głosem). Głosy, rzecz jasna, podkładane są przez profesjonalnych aktorów (niestety nic nie wiadomo czy wygłaszane kwestie będzie można wyświetlać jako tekst). Będziesz zmuszony do odwiedzenia około 25 rozmaitych dużych lokacji (wiele z nich dzieli się na dodatkowe pod-lokacje), między innymi: stare angielskie miasteczko, pustynię, starożytny Egipt, Krainę Bagien, Labirynt Zombie,

sfrustrowanego księdza, szczęśliwe drzewo, balonowego kłowna, strzelającą kaczkę, nieznajomego na szubienicy i całą masę tym podobnych przyjemniaczków. Aby ukończyć grę, będziesz musiał rozwiązać około 300 (!) problemów. Część z nich to klasyczne "co na czym trzeba użyć", ale będą też zagadki rodem z gier akcji (np. jak szybko wykończyć horde zombie mając stanowczo zbyt mało amunicji). Ponadto bardzo ważne będą informacje, które wydostaniesz od rozmaitych rozmówców wskutek prowadzenia dialogów. Nawiasem mówiąc, dialogi będą bardzo rozbudowane - każdej postaci będziesz mógł zadać około 30 pytań! (nie wszystkie rzecz jasna są dostępne od razu). W takiej grze nie może braknąć czarnego humoru. Mam nadzieję, że na kompaktce nie braknie miejsca na kilka filmów (a może nawet demko), które dużo lepiej niż moje słowa pokażą Wam styl dowcipów w tej grze, będący gdzieś pomiędzy Benny Hillem a skeczami Monty Pythona. Nic więc dziwnego, że całkiem skuteczną bronią na wampira (używającego zresztą



bardziej bezstroskie teksty o wiedzminie. Wszelako nie braknie tu też kilku scen typu "krew i flaki" - cóż, jak horror to horror. Muzyka i efekty dźwiękowe brzmią natomiast bardzo serio, tzn. często powodują gęsią skórę. Zawodzący wiatr, ponuro bębniący o dachy deszcz, wycie potępionych dusz, charkot potworów powinny niejednemu raz zmyć uśmiech z Waszych twarzy... Wszelako w The Quivering jest na pewno dużo więcej śmiechu niż strachu.

U góry:
Aaaa! Nielatwo być bohaterem horroru.

UGLY JOE



Interaktywne Wesołe Miasteczko (a tam m.in. Zabawny Domek i Diabelski Młyn Śmierci), nawiedzony las, cmentarze, pokoje tortur. W tym czasie natkniesz się na około 40 postaci, z którymi będziesz miał okazję porozmawiać. Wśród nich spotkasz Draculę, Frankensteina, który jest wcieleniem Elvisa Presleya,

sztucznej szczęki, przechowywanej w szklance z wodą) ma być w tej grze... pizza (czosnkowa), a po cmentarzu gonią nas (i zwykle doganiają) świrujące szkielety z toporkami w łapach. Miłośnicy prozy Andrzeja Sapkowskiego (tego od Geralta) poczują się tu jak w domu - klimat The Quivering przypomina bowiem te

Producent:
Gametek
Dystrybutor:
Gametek
tel. 01753 854444
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker
Cena:



Morski Tygrys



Po prawej w głębi:
Cel namierzony,
teraz już nam nie
ucieknie gagatek, no
chyba - że ucieknie.

Super łódź, super broń, super zadania, tak w skrócie można określić tę grę. Nasz pojazd niczym odrzutowiec śmiga z równą łatwością tak po powierzchni, jak i pod powierzchnią wody. Wokół natomiast trwa totalna wojna, latają pociski, działka rozsiewają grad kul, laserowe impulsy świszcza nam nad głową, eksplodują bomby głębinowe. No i jak Wam się podoba ta sceneria?

Gra jest emocjonująca, ale do najłatwiejszych nie należy. Nasza łódka jest bardzo szybka i zwrotna, ale jednocześnie trudna do ujarzmienia. Potrzeba odrobiny treningu, aby nauczyć się precyzyjnie trafiać do często niewielkich i bardzo szybko poruszających się celów. Takimi celami mogą być np. motorówki, których jest najwięcej i jeśli nie nauczymy się w miarę szybko ich usuwać, w krótkim czasie przekonamy się, że nadmiar wody w butach, potrafi przyprawić o niemiły reumatyzm. Na domiar złego, przeciwnik jest nieźle uzbrojony - nie dość, że pędzi (na strychu) jak szalony, to jeszcze strzela z działek i rakiet. O wiele wygodniejszym celem są wieżyczki stacjonarne, unoszące się gdzieś na wodzie, stojące na lądzie lub na dnie morza - te chociaż posiadają lepsze rakiety w porównaniu z motorówkami, są nieruchome, dzięki czemu można precyzyjniej wycelować. Oczywiście najłatwiejszym celem są obiekty największe, niestety mają one to do siebie, że po pierwsze: cechują się dużą wytrzymałością na trafienia, a po drugie: są bardzo dobrze uzbrojone, ewentualnie - dobrze chronione. Do takich obiektów należą m.in. pancerniki i niszczyciele, nie należy się do nich za bardzo zbliżać, gdyż ich rakiety bardzo skutecznie radzą sobie z naszą maszynką. Dobrą taktyką jest tu atak kilkunastkowy, tj. płynąć w kierunku celu odpalamy kilka rakiet, zawracamy zanim nadmiernie się zbliżymy, a następnie ponawiamy manewr i tak aż



do skutku. Gorzej ma się sprawa z łodziami podwodnymi, te niestety bez przerwy są w ruchu, a i torped nam nie żalują przyjemniaczki. Wszyscy oni, i nie tylko oni, kręcą się w pobliżu naszych celów (przedstawianych przed rozpoczęciem misji) i starają się ułatwić nam podróż na tamten świat. My oczywiście nie skorzystamy z tej propozycji, ponieważ to nie jest to, co tygryski lubią najbardziej. Morskich tygrysków także to dotyczy. My się postawimy i zrobimy przeciwnikowi duże kuku, o takie... hmm, pochowajcie naczelnego. Nie statki, tylko naczelnego! Statków przede mną nie ukryjecie, bo ja mam na pokładzie radar che che. Na tym ustroju widać wszystko jak na dłoni, każdy rodzaj celu oznaczany jest odmiennym kolorem, np. biały - jednostki małe, takie jak łodzie motorowe, niebieski - obiekty stacjonarne, takie jak wieże strzelnicze, zielony - jednostki największe. Gdy znajdujemy się pod wodą, kolorystyka jest trochę inna, ale całość opiera się na tych samych zasadach. Szybko przekonacie się, że walka pod wodą jest zdecydowanie trudniejsza niż na jej powierzchni. Pod

powierzchnią wody atakowani jesteście praktycznie ze wszystkich stron. Niestety nie ma możliwości uchronienia się przed zanurzeniem, gdyż właśnie na dnie znajduje się spora część naszych celów. Spokojnie, nie ma się co przejmować, ponieważ jakie by nie były te cele, nasza mała maszynka ma na to lekarstwo. Podstawową naszą bronią jest działko, traktujemy nim wszystkie małe i średnie cele, ta broń w zupełności na nie wystarczy. Rakiet co prawda mamy kilka rodzajów, ale tak naprawdę nie ma ich za wiele, dlatego trzeba wykorzystywać je jak najbardziej ekonomicznie - czyli strzelać rzadko ale celnie (trening czyni mistrza). Grafika w grze może nie jest mistrzowska, ale trzeba przyznać, że prezentuje się przyzwoicie. Trójwymiarowe obiekty, sceneria, wszystko jest na swoim miejscu. Do życzenia pozostawiają trochę końcowe animacje zniszczenia naszej łodzi oraz niektóre eksplozje, ale to są szczegóły, które mam nadzieję, zostaną usunięte. Jedno jest pewne - gra się wyśmienicie, a przecież w sumie, to jest najważniejsze.

MR JEDI

Producent:
n-Space, Inc./GT Interactive
Dystrybutor:
GT Interactive
tel. (0044) 2583791
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:





MIRAGE MEDIA S.C.

03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl, www.mirage.com.pl

HEROES II

of Might and Magic



www.3do.com

Lord Ironfist nie żyje, w Królestwie Enroth toczy się wojna pomiędzy jego synami. Stawką jest kontrola nad krajem, i tron królestwa.

Czy poprzesz uzurpatora i poprowadzisz jego armie ciemności, czy też będziesz lojalny w stosunku do swojego księcia i pomożesz mu uwolnić kraj od tyranii?

dodatkowy CD ROM

... polska wersja gry (tekst)
... 82 dodatkowe poziomy
... 10 wersji demo gier
... demo MERIDIAN 59
... MS Internet Explorer PL
... internetowy katalog MIRAGE



KILLING TIME



Jesteś studentem egiptologii poszukującym starożytnego zegara wodnego z okresu dynastii Faraona Ramzesa. Jako pierwszy od 60 lat człowiek wkraczasz na zakazaną wyspę Matinicus. Spotykasz tam ducha młodej spadkobierczyni wyspy

- Tess Conway, która zginęła wraz z wieloma przyjaciółmi w roku 1932.

Obsesją Tess był okultyzm, a zegar wodny, który rzekomo znajdował się w jej posiadaniu miał moc wiecznego życia. Czy uda Ci się odkryć sekrety wyspy i ująć z życiem?

Otoczony przez legiony zjaw i bestii będziesz musiał użyć całej swojej zręczności i rozumu, aby dotrzeć do serca przerażającej tajemnicy.



Zanurz się w fascynujący świat, który jako pierwszy łączy w sobie elementy gry role playing z engine'm DOOM'a! Obecność zła wpisana jest w strukturę świata, w którym żyjemy. Wciel się więc w rolę szpiega, mordercy, wojownika, czy złodzieja, na czas największej przygody twojego życia. Podczas krucjaty pomocy udzielali ci będzie Blackbird - agent podziemia. Dostarczy ci porad, wskazówek, czy też niezbędnych informacji, gdy ty będziesz toczył śmiertelne pojedynki z wrogami.



Realistyczne zawody lekkoatletyczne z teksturowaną w czasie rzeczywistym grafiką, bardzo dobrze opracowana opcja treningu, wszystkie konkurencje dziesięcioboju, nawet do ośmiu graczy jednocześnie.

Ultrarealistyczne animacje zawodników stworzone przy zastosowaniu techniki "motion capture".



WAGES OF WAR

Znakomita strategia przypominająca "UFO" i łącząca zalety takich gier jak "Sabre Team" i "Jagged Alliance".



"WoW daje miłośnikom strategii i wojny wspaniałe połączenie obu światów."

HAPPY PUPPY

... patrząc na WoW ma się wrażenie, że uczestniczy się w kontynuacji słynnego obrazu filmowego "Parszywa dwunastka".



zawzięci faceci walą do kosza za trzy punkty. Podstawą zabawy będzie oczywiście Exhibition, czyli pojedynczy mecz z dowolnym teamem ligi studenckiej. Możemy również wybrać season, czyli nowy sezon rozgrywek, określając najpierw drużynę, którą chcemy poprowadzić do zwycięstwa. Zabrakło mi jednak w NCAA możliwości

Czarodziejski kosz



Praktycznie każdy wielki zawodnik koszykówki zaczynał swoją karierę w studenckiej lidze koszykarskiej. Prawdziwy moloch, maszyna złożona z kadry świetnych fachowców, prężna organizacja utrzymywana przez dziesiątki sponsorów (np. NBA), umożliwia wyłowienie z milionów chłopaków prawdziwe talenty. I do tego właśnie służy.

W lidze NBA znajduje się 29 w pełni odlotowych, zawodowych zespołów. Jak łatwo się domyślić, w lidze studenckiej jest ich znacznie więcej. Na Twoje złaknione sportu, trzesące się ręce, czekają aż 64 młodociane zespoły. Wśród tych "świeżych" zawodników znajdują się przyszłe gwiazdy, miło więc zapoznać się z autentycznymi postaciami (prawdziwe listy zespołów) i zjechać parkietu w najbardziej znanych amerykańskich college'ach.

NCAA Final Four oferuje nam mnóstwo opcji, z którymi możemy się zetknąć

również w NBA Live 97. Oczywiście największa różnica zachodzi w samych drużynach, których jest dwa razy więcej. Jeżeli chodzi o prezentację gry (grafika, animacje), muszę przyznać, że NCAA jest równie dopracowana jak jej "starszy" i poważniejszy konkurent. Do wyboru mamy cztery sposoby oglądania, prowadzenia meczu (baseline, 30 degree, sideline, top down). Osobiście uważam, że najlepiej prowadzić mecz, obserwując grę w rzucie izometrycznym, najłatwiej zorientować się wtedy na parkiecie. Mimo, że w NBA Live wykorzystano zaawansowane techniki prezentacji (Motion Capture), nie widać większej różnicy w trakcie meczu obu produkcji. Okazuje się nawet, że jeżeli chodzi o "publiczność", to zdecydowanie lepiej wygląda ona w NCAA. Po prostu w NBA Live nie starczyło już pamięci procesora i jak swego czasu powiedział Andżinsan "Zdaje się, że Jasiu jeździł walcem". Publiczność to zwykle bitmapy. Nie wygląda za dobrze, gdy fani leżą wyprasowani jak komunijna koszula. Oczywiście można powiedzieć, że to się nie liczy, chodzi przecież o to co dzieje się na parkiecie. Jednak mimo wszystko NCAA należy się mały plusik za lepsze rozwiązanie tego problemu. W trakcie wyboru rodzaju rozgrywek, drużyny itp. w tle cały czas widzimy film, gdzie

tworzenia i definiowania zawodników, jak również transferu wartościowych graczy. W programie umieszczono również skape statystyki i notowania drużyn. Nie chodzi mi wcale o to, żeby zrobić z NCAA menedżera koszykarskiego, ale odniosłem wrażenie, że gra przeznaczona jest raczej dla fascynatów joysticka. Prowadzenie zawodników zostało maksymalnie uproszczone (możemy grać samą myszką). Grając za pomocą klawiatury korzystamy z czterech przycisków. Oczywiście po meczu należy nam się porządna tabelka z wynikami graczy i miejscem w rankingu. Opcjonalnie NCAA jest zdecydowanie uboższa od NBA Live 97, ma również mniej funkcji w porównaniu do innego "koszykarskiego programu": Microsoft NBA. Nie ma się jednak co pieklić, to przecież młodociana liga. Bez żartów. Jeżeli chcecie sobie pograć w kosza, bez dwóch zdań NCAA spełni Wasze oczekiwania. Gdy jednak liczyć na mnóstwo paneli, opcji, statystyk i zdjęć zawodników, to spójrzcie w inną stronę - NCAA Final Four nie jest dla Was. Mimo wszystko gra daje mnóstwo wrażeń, a to przecież podstawa.

ATUSITO GORO

Producent:

Mindscape

Dystrybutor:

Mindscape

tel. (0044) 1444246333

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:



To były czasy totalnej wojny. Dwa walczące ze sobą narody prowadziły wyniszczającą walkę w imię ich świętych władców. Dysponując najnowszą technologią, mogli nieść zniszczenie praktycznie w nieograniczonej ilości i w niczym nieograniczonym zasięgu. Nikt nie był w stanie zapobiec tym morderczym działaniom, gdyż stawka była bardzo duża. Na zwycięzcę czekała pustynna planeta Tawy, prawo do jej zasiedlenia to takomy kasek. To właśnie jej niegościnnie, piaszczyste tereny stały się polem walki obu narodów.

Sandwarriors to trójwymiarowy symulator, który, jak twierdzą twórcy, posiada najszybszy engine SVGA, jaki kiedykolwiek istniał.

Czy te przechwałki nie są czcze - zobaczymy, w każdym razie jedno trzeba przyznać, ta gra ma klimat. Połączenie staroegipskiej ikonografii z futurystyczną technologią, naprawdę odniosło pożądany efekt - chociaż sam pomysł nowy nie jest. Nie wiem, jak Wam, ale mnie ta gra kojarzy się z filmem Gwiezdne Wrota - mimo że tytuł ten ani razu tu nie pada, to widoczne są wyraźne powiązania. To rzecz jasna wcale nie jest wadą, wydaje mi się, że takie podejście jest jak najbardziej pożądane, w ten sposób wyprane już trochę, stare koncepcje symulatorów zostają wzbogacane o nowe wątki i efekty,

stałe cele militarne. Pomogą nam w tym różnego rodzaju myśliwce, bombowce, rakiety, działa i wiele innych urządzeń, zaprawdę potrafiących zrobić z celu istne piekło. Ujmując całość w liczbach, będzie można skorzystać z dziesięciu rodzajów broni, dwudziestu naprawdę różnorodnych pojazdów, a wszystko to w trzydziestu misjach i pełnym trójwymiarze w wysokiej rozdzielczości. W tworzeniu wspomnianego już klimatu



Po prawej w głębi:
Bij, zabij, amunicji
nie żałuj na Ozyrysa,
Natopisa, to przecież
twój wróg.



Piaseczniki

bardzo odświeżające ten gatunek. Gracz rozpoczyna rozgrywkę jako niski ranga żołnierz Sług Ozyrysa. Na początku jesteś w większości wyposażony w broń standardową, pozwalającą co najwyżej przeprowadzać proste rekonesanse i akcje ratownicze. Z czasem, gdy ranga grającego wzrośnie, w jego łapki wpadną jeszcze ciekawsze urządzone, a wykonywane misje staną się bardziej różnorodne (np. dzień/noc) oraz przybiorą na trudności. W miarę rozwoju sytuacji, przyjdzie nam prowadzić do boju nawet piętnastu podwładnych, będziemy niszczyć miasta i umocnienia wroga, czołgi, transportery,

ma swój duży udział ścieżka dźwiękowa, a w szczególności muzyka, która moim zdaniem, zasługuje na uwagę. Chociaż do efektów dźwiękowych nie mam większych

zastrzeżeń, gdyż te z technicznego punktu widzenia wykonane są perfekcyjnie, to gorzej ma się sprawa w przypadku ich stylu. Komunikaty radiowe między pilotami i bazą za bardzo mi pachną realistycznymi symulatorami amerykańskich myśliwców, to nie ta bajka panowie! W każdym razie nie ulega wątpliwości, że szykuje się kawał dobrego softu, czekamy z niecierpliwością na premierę.

MR JEDI



Producent:

Gremlin Interactive

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429533

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, DOS/Windows,

VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 39,99 GBP

Komputerowe skunksy

Po prawej w głębi: Tylko amerykańskie mogą wymyślić coś takiego, jak karuzela w parku narodowym. Brakuje tylko niedźwiedzi na rowerach.

Firma Maxis znana jest chyba każdemu miłośnikowi strategii decyzyjnych. I to znana na tyle, że wymyślenie przy okazji każdego nowego produktu jej autorstwa informacji, że są to twórcy Sim City, każdemu już pewnie obrzydło. Nieco inaczej ma się sprawa z samymi produktami. Te są zwykle bardzo dobre (nie zauważyłem wyjątku). W ostatnim numerze CDA miałem okazję recenzować dość nowatorską w stosunku do poprzednich Simów grę: SimCopter, w której mogliśmy polatać sobie nad miastem stworzonym w SimCity 2000. Jednak Maxis w dalszym ciągu nie zaprzestaje pracy i już po miesiącu możemy zaprezentować Wam nową premierę. Tym razem będzie to symulacja parku narodowego pod łatwym do przewidzenia tytułem Sim Park (uwaga: od jakiegoś czasu gra ta była zapowiadana jako Rain Forest - to jest TO SAMO).

Skójarzenia z Theme Park są tu jak najbardziej na miejscu, bowiem obie gry wykazują dość duże podobieństwo. Przede wszystkim ekran roboczy widzimy niemal w identyczny sposób. Co prawda w TP (Theme Park: nie mylić z Toilet Paper - patrz poprzedni numer CDA) zastosowano coś w rodzaju perspektywy, a w Sim Park rzut izometryczny, niemniej jednak obie gry wyglądają podobnie. Po planszy spacerują sobie zwiedzający (zwykle ignorując przeznaczone do tego alejki - dokładnie jak w Theme Park) i zwierzątka (odpowiednik clownów i maskotek z TP). Obowiązkiem administratora parku, w takim samym albo nawet większym stopniu co zarządcy

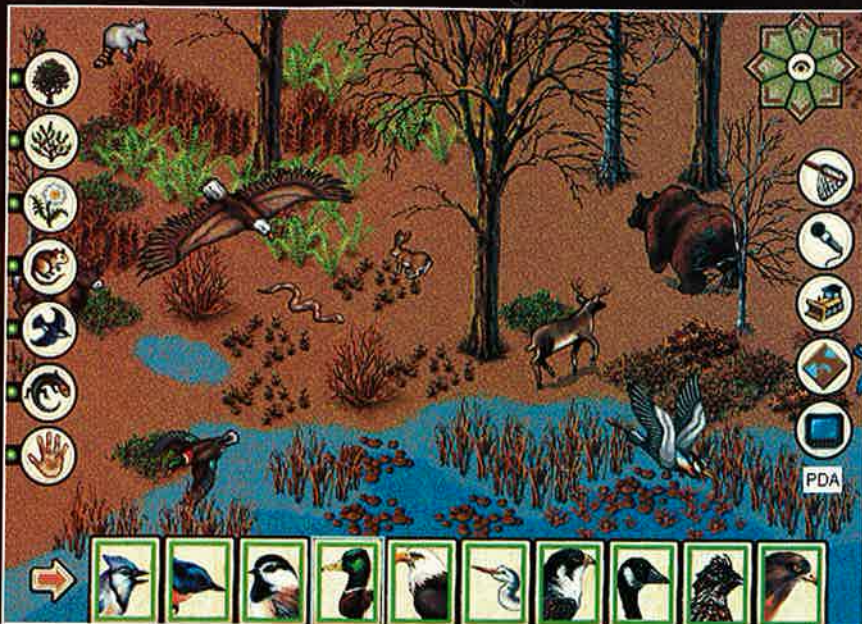


wesołego miasteczka, jest postawienie toalet, budek z fast foodem itp. asortymentu przyciągającego turystów. Czyli znów tak samo. Odmienne natomiast gospodarujemy całą resztą. Do dyspozycji mamy trzy panele z roślinami i trzy ze zwierzętami. Teoretycznie zadanie stojące przed nami jest proste: sadzimy roślinki, wypuszczamy menażerie, stawiamy budkę z hamburgerami i kibel, a turyści zbiegają się całymi stadami z radością w oczach i wypchanymi portfelami. Jednak tak na prawdę nie jest tak pięknie, jakby się wydawało. W stworzonym przeze mnie jeziorze zasiedlonym aligatorami niebawem zrobiło się pusto. Zjadły się nawzajem czy co? - Nie: okazało się, że ekosystem stworzony przeze mnie nie miał po prostu żadnych praw do nazwania go ekosystemem. Kiedy tworzymy park, musi być w nim zachowana jako taka równowaga biologiczna. Z tym, że znalazłem tu jeden karygodny błąd: nie ma tak pięknie, że np. populacja jeleni utraci słabsze osobniki na skutek żerowania niedźwiedzi, a pozostałe (zdrowe) będą się rozwijać. Jelenie żrą tutaj wyłącznie mozolnie sadzoną przez nas trawę, a niedźwiedzie zupełnie nie wiadomo co (choć jeden dobierał mi

się do budki z hod-dogami, a później do ustępu - !?!). Taką samą reakcję (a raczej brak reakcji) wywoła zakup jadowitych węży i slanie ich pod nogi turystom. Węże są jakoś dziwnie apatyczne i nie reagują tak jak powinny. Jednak te niedostatki nie przysłaniają zalet gry, gdyż w pozostałych aspektach ekosystem musimy planować bardzo uważnie i w zgodzie z zasadami rządzącymi biologią. Jednak tym, którzy mają z nią problemy (biologią a nie grą) oznajmiam niniejszym, że nie powinno być tak tragicznie. Wiedza w zakresie początków szkoły średniej w zupełności wystarczy, a jeżeli połączymy to z minimalną znajomością (tak ostatnio popularnej) ekologii, to już w ogóle nie będzie problemu. I tutaj Maxis znowu popisał się proekologicznym nastawieniem (vide Sim Isle - tam było to nawet podniesione do granic absurdu). Należy się za to pochwała, gdyż ekologia faktycznie jest czymś ważnym, a nie tylko kolejną modą, jak niektórzy zwykli ją traktować.

Gra oprócz zalet niestety ma również kilka wad. Postacie turystów i zwierząt niekiedy do połowy znikają, zdarzają się też przekłamania, kiedy zwierzę zasłoni budynek czy drzewo, a poza tym (o czym wcześniej wspominałem) zwierzęta nie reagują w naturalny sposób. Ani nie uciekają, ani nie atakują. Są po prostu (jak stwierdził Lifter) "politically correct". Również sama grafika nie robi powalającego wrażenia, jak to miało miejsce w przypadku Sim Isle. Nie wiadomo w sumie, czy jako wadę można potraktować typowo amerykańskie podejście do gospodarowania parkiem. Takie rzeczy jak buda z Hot-Dogami czy karuzela w Parku Narodowym?!! Wyobrażacie sobie karuzelę nad Wodospadem Kamieńczyka? Ale skoro u nich jest to normą, to trudno. No i ten pomysł oparty na Theme Park... W sumie dobra, mocna trójka należy się grze z czystym sumieniem, ale niestety więcej nie. Mnie osobiście się podobało, ale dłużej niż miesiąc bym w nią nie pograł.

LORD YABOL



Producent:

Maxis

Dystrybutor:

Maxis

tel. (001) 5109273900

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 39.95 \$

"WALDI"

HURTOWNIA

PROGRAMÓW

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

TERMIN WYSYŁKI 24 GODZIN

Koszty wysyłki 5 zł

Pełna oferta (w tym na Amigę i Sony PSX)
po przesłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM:

IPS, LICOMP, CD-PROJECT, MIRAGE I INNYCH

PRZY ZAKUPIE 2 PROGRAMÓW RABAT 5%

PRZY ZAKUPIE 3 PROGRAMÓW RABAT 10%

Polecamy zakupy w nowym sklepie we Wrocławiu przy ul. Św. Mikołaja 56/57 (obok księgarni Elektronika, naprzeciw Zuberu). Tel. 723966 oraz stoisko w DH Podwałe na Ip; tel. 446211 w. 308 lub na stoisku w SDH Feniks na IVp; tel. 443602 w. 35

CENNIK DYSKÓW CD IBM

ilo hurtownia

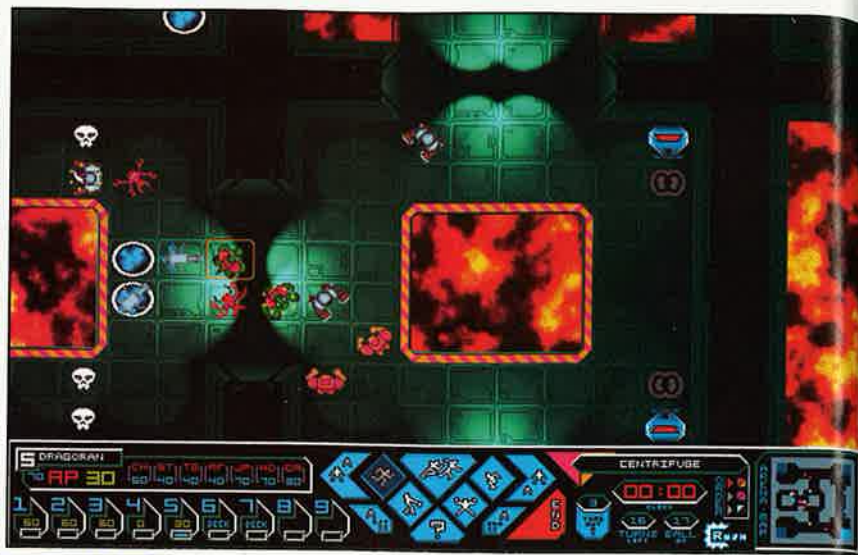
Admiral Sea Battles	140.00	Millenia	39.00
Age of Sale	128.00	Moje Pierwsze ABC	89.00
Air power	61.00	Multimedialny słownik pol.-ang.	138.00
Alien Trilogy	148.00	Muppet Treasure Island 2	164.00
Antietam - Battlefround	115.00	NBA live 97	146.00
Archimedean Dynasty	155.00	New Beat prog. muzyczny	79.00
Ardennes	110.00	NHL Hockey 97	146.00
Atlas swiata wyd. 3	88.00	Oksfordzka Encyklopedia Historii Swiat	120.00
Avalon Classic	68.00	Onside Soccer	139.00
Blam Machinehead	146.00	Orion Burger	146.00
Blood & Magic	138.00	Oscar	67.00
Catz	78.00	Phantasmagoria 2	170.00
Command & Conquer Red Alert	156.00	Piranha	64.00
Command&Conquer + Covert Operat.	170.00	Polanie CD	89.00
Conqueror	92.00	Polskie Fonty z licencją	69.00
Crusader No Reget	134.00	Power house	49.00
Czarownica Agata	86.00	Profesor Henry	67.00
Darkening - Privater 2	160.00	Proste drogi	85.00
Destiny	146.00	Race Mania	64.00
Destruction Derby 2	145.00	Rayman	89.00
Deus	135.00	Realms Of The Hunting	tel.
Diablo	155.00	Scorched Planet	134.00
Discoword 2	155.00	Sekrety Króla	84.00
Dogz	69.00	Settlers 2	138.00
Down Of The Dumps	146.00	Silent Thunder	134.00
Dragon Lore 2	146.00	Sky Net Terminator	146.00
Dyktando	97.00	Słownik PWN Języka Polskiego	139.00
Earthsiege 2	134.00	Smurty	119.00
Encyklopedia Broni	66.00	Speedrage	134.00
Encyklopedia kosmosu	99.00	Starfighter 3000	134.00
Encyklopedia Malarstwa	69.00	Stars !	146.00
Encyklopedia Multimedialna PWN	240.00	Steel Panthers 2	148.00
Encyklopedia Przyrody v. 2	88.00	Syndicate Wars	134.00
Encyklopedia Przyrody Nexus	169.00	Teenagent	66.00
Euro Fighter 2000 Super	183.00	Third Reich - Trzecia Rzesza	148.00
Euro Plus + Proffesional Pack	399.00	Time Commando	134.00
Evolution - scenariusze do Civiliz.2	90.00	Time Paradox	67.00
Fable	134.00	Timelapse	146.00
FIFA Soccer 97	146.00	Titanic Adventure	134.00
Fire Wind	67.00	Tomb Raider	146.00
Gene Machine	134.00	Toonstruck	160.00
Gettysburg	110.00	Total Mania	134.00
Heroes Might & Magic 2	tel.	Trolls	65.00
Hind	146.00	Tunnel B1	146.00
Historia Świata v.2	88.00	UEFA Champions Leauge	168.00
Jak to działa ?	169.00	Urban Runner	146.00
Krazy Ivan	138.00	Virtual Tennis	65.00
Lets Draw prog. graficzny	79.00	Warcraft 2	145.00
Lew Leon - polska gra !	99.00	Warcraft 2 De Luxe	180.00
Lingua Land	149.00	Warcraft 2 - levele	79.00
Lord of the Realm 2	146.00	Wersal 1685	146.00
M.A.X.	155.00	Winter Supersports	65.00
Machiavelli	39.00	Wooden Ships & Iron Men	146.00
Megapak 6	159.00	World Rally Fever	86.00
Mephisto Genius 2- Szachy	146.00	XS polska wersja DOOMa	148.00
Metal Rage	129.00	Ziemia we Wszechświecie	160.00

— CHCESZ JE POZNAĆ ZADZWOŃ
DO NAS JESZCZE DZISIAJ

Zwycięstwo albo śmierć



CRUSH to nic innego jak próba połączenia dość zwariowanych produktów typu Speedball z prostą turową strategią. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że połączenie jest dość niecodzienne, ale muszą przyznać, że w praktyce to połączenie daje całkiem ciekawe wyniki. W grze sterujemy 1-3 drużynami zawodników, grających w przyszłościową odmianę futbolu amerykańskiego lub rugby. Celem gracza jest dostarczenie piłki (żywej!) do jednej z bramek. Zdobycie gola jest równoznaczne z końcem gry. Ale nie jest to proste, ponieważ przeciwnicy przeszkadzają nam na wszelkie sposoby, używając do tego przede wszystkim swoich pięści. Jeśli w określonej ilości tur żadna drużyna nie zdobywa gola, mecz kończy się remisem. Akcja toczy się w turach (z możliwością definicji ich ilości przed rozpoczęciem rozgrywki). Dodatkowo można też zdefiniować stopień agresywności rozgrywki (choć nawet na poziomie "przyjacielskim" mecze przypominają wrestling). Do wyboru mamy mecze towarzyskie, rozgrywki ligowe (w cyklu kolejnych sezonów) i turniej.

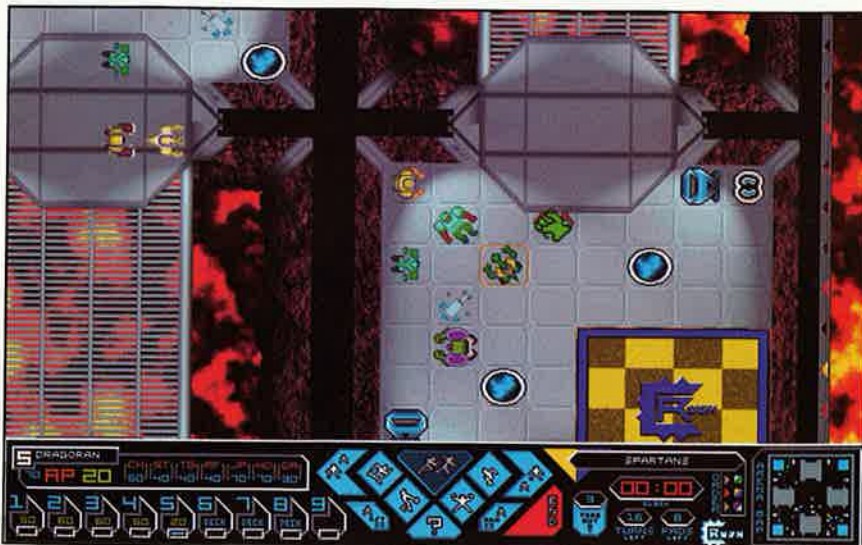


Walczymy na jednej z 16 możliwych aren, a swą drużynę kompletujemy spośród 7 ras. Każda rasa posiada swoje specyficzne właściwości (opisane szeregiem współczynników), ale zasadniczo możemy podzielić wszystkich osobników na cztery kategorie: obrońców (silni ale powolni), pomocników, napastników (silni i zręczni) oraz sprinterów (szybcy i zręczni, lecz słabi fizycznie). Nasza drużyna może maksymalnie liczyć 9 zawodników, ale ponieważ każdy zawodnik kosztuje, to czasem może się okazać, że nie stać nas na więcej niż 4-5 graczy. Każdy z zawodników może wykonywać w czasie jednej tury dowolne działania, aż do wyczerpania swoich AP (punktów akcji). Wskutek swoich działań nasz gracz może zostać ogłuszony, zraniony, zabity oraz... zamieniony w plazmę. O ile zranienie, zabicie i "splazmienie" eliminują go z gry, to ogłuszenie powoduje tylko chwilową nieaktywność (najczęściej na jedną turę),

a w następnej turze (lub turach - to zależy) taki osobnik dysponuje mniejszą niż nominalna ilością AP. Mecz zaczynamy jednym zawodnikiem, a co тура w jednym z teleportów pojawia się kolejny "crushman", aż do wyczerpania zasobów każdej drużyny.

Na każdej planszy znajduje się 8 specjalnych "wyrzutników piłki". W jednym z nich ukrywa się B.A.L.L (Bionic Augmented Lower Life Form) czyli żywa piłka, przypominająca kształtem żabę. Dodajmy, że piłka obdarzona jest własnym, dość złośliwym charakterem - często zdarza się, że potrafi uciekać przed nadbiegającym zawodnikiem. Tylko jeden "wyrzutnik" zawiera piłkę, uruchomienie pozostałych kończy się (dla danego zawodnika) nieprzyjemnym szokiem elektrycznym. Naturalnie przed każdą rozgrywką komputer losowo ustala, który z wyrzutników jest pełen. Po zdobyciu piłki uaktywnia się jedna z kilku dostępnych na planszy bramek (też losowo wybrana). Aby zdobyć gola, należy umieścić zawodnika w obrębie bramki lub wrzucić tamże piłkę. Oprócz tego znajdziemy na arenie teleportsy oraz pułapki. Teleportsy przerzucają nas w inną część planszy, ale ostrzegam przed zbyt pochopnym korzystaniem z nich. Czasem wskutek awarii teleportera nasz zawodnik zmienia się w kupkę protoplazmy i (jak nietrudno się domyślić) kończy swą

Po prawej w głębi: Proszę Państwa co to za mecz, nie minęło jeszcze 5 minut, a połowa zawodników nie ma już sił by podnieść się z ziemi.





karierę. Wejście w pułapkę też nie wychodzi mu na zdrowie, radzę więc nad nimi przeskakiwać. W wypadku nieudanego skoku (powodzenie zależy od poziomu zręczności gracza), zawodnik zostaje ogłuszony.

Wbrew pozorom gra nie jest prosta do wygrania. Raz, że zawodnicy sterowani przez komputer grają brutalnie i całkiem inteligentnie, dwa, że trzeba nauczyć się w pełni wykorzystywać możliwości oferowane przez grę (np. szybki rajd po teleportach celem zmylenia pościgu) jak i atuty poszczególnych zawodników. Ważna jest też kwestia taktyki - czy uganiać się za piłką, czy koncentrować się raczej na eliminowaniu zawodników innych drużyn, czy też twardo blokować okolice bramki, oczekując aż któryś z zawodników przeciwnej strony sam dostarczy piłkę w jej pobliżu. W każdym razie zabawa jest dynamiczna, a sytuacje zmieniają się jak w kalejdoskopie. W trybie gry ligowej gracz może pobawić się także w menagera i trenera, choć te elementy są zaznaczone raczej symbolicznie.

Grafika (SVGA) gry nie powala, choć nie ma ewidentnie słabych stron. Tym niemniej jest jednak mało urozmaicona

i jakby sprzed dwóch-trzech lat. Podobnie jest z animacjami postaci oraz efektami dźwiękowymi (standardowe dla gier sportowych) i muzyką. Obsługa nie jest trudna: na dole ekranu dysponujemy szeregiem ikon, wystarczy wybrać zawodnika, kliknąć na ikonę, wskazać punkt docelowy (lub obiekt ataku) i po wszystkim. Piszącemu te słowa wystarczyło 15 minut, by w pełni opanować reguły. Gra w sam raz na "szybki numer", gdy mamy ochotę nieco pomęczyć nasze szare komórki, a nie zamierzamy spędzać przed komputerem więcej niż pół godziny.

DRACO

Producent:
Megamedia
Dystrybutor:
Master
tel. (022) 6438121
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 8 zł



Numery archiwalne

Zawartość Cover CD
Arena Design
Pain shop pro 1.1
Fauve Matisse
Mod4Win
Cad/Draw
Vincent
oraz bonus:
Mortal Kombat 3
Franko
Body Blows
Historia Europy
Lew Leon
i wiele innych



Zawartość Cover CD
Star Gunner
Alien Rampage
Diggers
Executor
Plain iT Playboy
Tarot
Nutor Base
Bonsai
Dr Hardware
oraz bonus:
Duke Nukem 3D
Extreme Pinball
Diablo
i wiele innych

Zawartość Cover CD
Cyberstrip Poker
Road Warrior
Soccer
River Run
Flamingo
Wine Organizer
Kasa Domowa
Evenlop Engine
MIDI Machine
oraz bonus:
Lemings 3D
Mechwarrior 2
Heretic
Chaos Overlords
i wiele innych



Zawartość Cover CD
POV Ray for Win.
Photo Studio
Clean Sweep
MIDI Machine
Wrath of Earth
Thors Hammer
Black Star
Fuzzys World
oraz bonus:
Duke Nukem 3D
Battle Beast
Piranha
Settlers II
Megarace 2
i wiele innych

Poprzednie wersje czasopisma, jak również wersje z dyskietką dostępne w sprzedaży wysyłkowej. Więcej informacji:
(071) 3412083 lub (071) 3437071 w. 38

Posiadamy również bardzo atrakcyjną ofertę dla szkół

Polanie - nowy wymiar

Po prawej w głębi:
Na krążku
znajdziemy dużą
ilość wysokiej
jakości animacji.

Jedną z pierwszych polskich gier zbliżających się poziomem do produkcji zachodnich byli niewątpliwie Polanie - strategia czasu rzeczywistego wzorowana na legendarnym Warcraftie. To prawda, że w owym czasie był już na rynku Warcraft II z o niebo lepszą grafiką, lecz nie ukrywajmy, że nieco inne kryteria stawiamy przed programem polskim, a inne przed wytworem giganta zachodniego rynku. Po premierze (ponad rok temu), Polanie dostępni byli wyłącznie na dyskietkach, co niewątpliwie wymuszało pewne ograniczenia ilości dostępnych misji, animacji, muzyki. Niedawno ukazała się wersja CD i wspomniane ograniczenia przestały być istotne.

Co zatem znajdziemy na krążku z nowymi Polanami? Znacznie więcej animowanych sekwencji wprowadzających do poszczególnych misji, bardzo udaną ścieżkę audio (szesnaście zróżnicowanych pod względem stylistycznym utworów znakomicie ilustrujących klimat wczesnośredniowiecznej Polski), nieco nowych postaci (podobno większość bohaterów została wyposażona w elementy sztucznej inteligencji

scenariuszy (po kilka misji w każdym) charakteryzując się znacznym stopniem trudności i już na pierwszych etapach nawet wytrawni stratedzy mogą mieć pewne problemy, nic dziwnego, wszak dokonujemy w nich już nie podboju pojedynczego księstwa, lecz całego kontynentu - innymi słowy odmieniamy bieg historii, budując słowiańskie imperium równie potężne jak cesarstwo rzymskie czy państwo germańskie. Mamy tutaj do czynienia z podobną sytuacją jak w wypadku Warcraft II Expansion Set (pakiet rozszerzający podstawową wersję Warcraft II), w którym również pierwsze misje stawiały przed graczem wysoki próg. Jeżeli już mowa o Warcraft II, to oczywiście Polanie nie mogą konkurować z tym produktem jako całość, jednak jest co najmniej jeden punkt, w którym go przebijają: możemy grupować nieograniczoną liczbę jednostek (nawet jeżeli jest ograniczona, to do tak wysokiej wartości, że nie byłem w stanie tego sprawdzić). Jak już wspominałem, pojawiły się także nowe postacie, a niektóre z dotychczas istniejących otrzymały nowe cechy. W niektórych misjach będziesz miał okazję popisać się umiejętnościami treserskimi, oswajając niedźwiedzie, które mogą stać się jednym z najsilniejszych elementów Twojej armii. Oblaskawieniem dzikich bestii zajmuje



się pastuszek, który dodatkowo specjalizuje się w dywersyjnym zawłaszczaniu stąd bydła sąsiadów. Istnieje także inny, równie atrakcyjny, sposób pozyskiwania niedźwiedzi sojuszników - magiczne miejsce, w którym dowolna postać może przekształcić się w brunatnego siłacza. Sprawdza się stare, ludowe porzekadło: pijmy piwo, jedźmy śladzie, będziemy silni jak niedźwiedzie. Kilka takich rodzynek z pewnością podnosi atrakcyjność rozgrywki, tym bardziej że niektóre misje są tak pomyślane, by opanowanie nowych elementów stanowiło warunek konieczny ich ukończenia. Niestety - to chyba największy mankament Polan CD - nie została w istotny sposób poprawiona grafika, nadal wyświetlana jest w rozdzielczości VGA, co potężnie trąci myszką. Sądzę, że gdyby także na tym polu poczynić postępy, Polanie mogłyby osiągnąć zupełnie przyzwoity światowy poziom, a na razie - cóż, polecam miłośnikom rodzimej historii, którzy ukończyli poprzednie misje i wciąż czują niedosyt. Dodatkowe scenariusze mogą dostarczyć wielu godzin świetnej choć trudnej zabawy. Mam nadzieję, że ewolucja programu będzie trwała nadal i wkrótce pojawią się Polanie SVGA, Polanie Internet Connection oraz Polanie 3D. Pomysł jest tego wart!

CHUFI

- w trakcie swego żywota zdobywają doświadczenie owocujące zwiększeniem wartości bojowej - szczególnie ma to znaczenie w przypadku rycerza i kusznika), poprawiony dźwięk oraz przede wszystkim wiele nowych misji i scenariuszy. Właśnie ostatni z wymienionych czynników stanowi najistotniejszy argument przemawiający za kupnem kompaktowej edycji Polan. Pierwszy scenariusz - "Powrót Mirka" - został przeniesiony z poprzedniego wydania i składa się z dwudziestu pięciu misji wprowadzających w tajniki słowiańskiej strategii. Jeżeli pokonasz wszystkie, będziesz gotowy do kolejnych wyzwań jakie przygotowali tym razem autorzy gry. Pięć dodatkowych



Producent:

Drahma

Dystrybutor:

User

tel. (012) 565053 w. 109

Minimalna konfiguracja:

486, 8 MB RAM, DOS,

VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 75,00 zł

Niki Lauda na zakręcie

Grand Prix Manager to dla mnie wyjątkowy program. Przede wszystkim nie mogę skonfrontować go z podobną produkcją tego typu. Jeżeli chodzi o managery piłkarskie, to proszę bardzo, ale manager Formuły! - to świeży powiew spalin w skostniałym światku statystyk, tabeli, wykresów i dziesiątek innych, strategicznych operacji. Nie zdarzają się one zbyt często. Okazało się, że szybkie samochody, które osiągają dwie setki kilometrów w ciągu trzech sekund wymagają olbrzymiego zaplecza technicznego, wielu sponsorów, właściwej strategii w trakcie wyścigu (!), olbrzymich funduszy na rozwój nowych konstrukcji i innych, niezwykle istotnych rzeczy (decyzji!), o których nie miałem pojęcia. Mimo, że nie jestem zagorzałym fanem formuły, momentalnie złapałem samochodowego bakcyła i już nie wypuszczę GPM ze swoich spoconych dłoni. To co zaprezentował Microprose w swoim produkcie, to po prostu 100 procent maksymalnie dopieszczonej, zwalającej z nóg po jednym strzale zabawy. Jeżeli lubicie managery zapraszam do rajdu, czas przekonać się na co Was stać w zupełnie nowym środowisku...

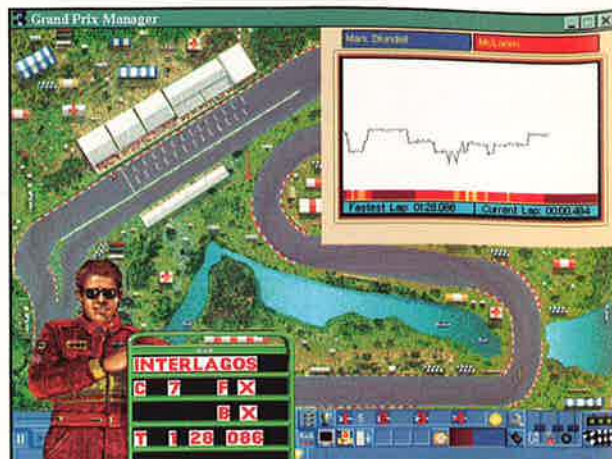
Przed wszystkim należy sobie wyjaśnić, że sam wyścig to spora radość, jednak jest to tylko wynik wielu godzin pracy, która Was czeka. Muszę przyznać, że nie jest łatwo pokonać niezwykle utytułowanych i przebiegłych rywali, którzy siedzą w biznesie od lat. Na szczęście, nowego managera zespołu (czyli Ciebie) wspomagają profesjonalści. Zawsze możesz skorzystać z porady fachowca. Wydaje mi się, że bez tej konstruktywnej wypowiedzi każdorazowo kończylibyśmy wyścig na szarym końcu stawki, bo skąd niby mam wiedzieć, czy przód bolidu ma być cięższy o pięć procent, do tyłu (i vice versa) lub ile kilo balastu należy zapakować "na furę", żeby nie odleciał do ciepłych krajów. Są to zresztą najłatwiejsze decyzje jakie należy podjąć. Prawdziwe kłopoty mogą zacząć się gdy

będzie trzeba zajrzeć do sakiewki i po stwierdzeniu, że jest pusta, zacząć wydeptywać ścieżki w marmurowych schodach, które prowadzą prosto do gabinetu bardzo ważnego dyrektora banku.

Oczywiście my też nie jesteśmy jakimiś małymi bąkami trzymającym na wybiegu dwa zdezolowane gokarty, więc na szczęście możemy wysługiwać się sztabem "pomocników". Ktoś jednak musi nająć ich do pracy, a zresztą i tak wszystkie strategiczne decyzje spadną na nasze wątłe barki (i bardzo dobrze).

No właśnie! - musicie wiedzieć, że znajdujecie się na samym szczycie, więc pierwszą decyzją jaką należy podjąć, jest wybór zespołu, który będzie miał to szczęście i dostanie nowego szefa. Oprócz wielu mniej znanych drużyn, czeka na Was stajnia Williamsa, McLarena, Ferrari itd. Oczywiście przejmiecie "dowództwo" z całym inwentarzem i bagażem problemów. Są i dobre strony takiego rozwiązania. Przede wszystkim dostaniecie pierwszych kierowców świata! Do startu gotowi, czekają na Was: Hakkinen, Schumacher, Hill i inne sławy asfaltowego ringu. Szkoda tylko, że nie uczczono mistrza szybkich torów Senny, ale cóż, jak realność, to realność - nie ma miejsca na sentymenty.

Ja to gadu gadu, a Naczelný łapie się za głowę, że znowu będzie musiał obciąć połowę tekstu, by zmieścić się w formacie. A więc w ekspresowym tempie. Grafika po prostu boska! Sam wyścig, oglądany z góry, prezentuje się całkiem okazale,



jednak najciekawsze są przerywniki 3D - musicie to zobaczyć! Na dokładkę czeka Was prawdziwy miód w uszach (nie mówimy tu o braku higieny). Sam program jest po prostu wiernym odbiciem prawdziwych decyzji, jakie musi podjąć głowa zespołu. Pomyślano nawet o testowaniu Waszych projektów (bolidów) w tunelu aerodynamicznym (!), za który trzeba zresztą słono płacić. Mi najbardziej podobała się opcja, dzięki której budujemy peryferia (hangary, tory, itd.), no i oczywiście wyścigi! Muszę już lecieć. Wsiadam na swój trójkołowy rowerek i jadę na autostradę. Czeeeść!

ANDŽINSAN

Producent:
Microprose
Dystrybutor:

Microprose
tel. (0044) 1454894192

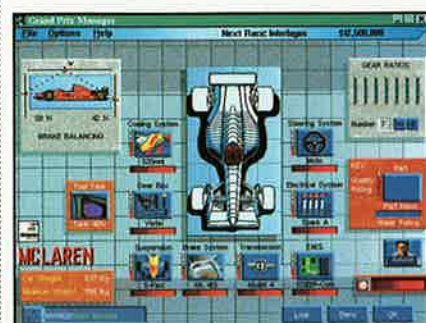
Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 4 MB RAM,
Windows 3.x/95, VGA, CD-ROM x2,
MYSZ

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:



Ostatni z klanu

Po prawej w głębi: Paula i Andrew mają małe kłopoty... i zgodnie z zasadą klanu Mac Phylis "odrywają się od przeciwnika".

Gdzieś w najbardziej zapadłym kącie Szkocji, tam gdzie nawet owcom nie chce się beczeć, stoi sobie od wieluset lat ponure zamczysko, siedziba klanu MacPhiles. Klan ów zapisał się w historii Szkocji raczej małymi literkami, a głośno o nim było tylko z jednego powodu: MacPhilesowie to najtchórzliwszy ród w całym kraju. Nikt więc szczególnie nie płakał gdy zaczął chylić się ku upadkowi. W końcu pozostał już tylko jeden MacPhiles - nerwowy mieszcuch żyjący w Nowym Jorku, który nawet nie bardzo ma pojęcie o swoich korzeniach. Ale do czasu. Pewnego razu Andrew otrzymuje telegram. Okazuje się, że jako ostatni z MacPhilesów właśnie odziedziczył zamek swoich przodków. Zakodowane w genach tchórzostwo sugerowało mu by odpuścić sobie dziedzictwo - z tego będzie nic poza kłopotami. Ale jego energiczna przyjaciółka, Paula, miała zupełnie inne zdanie. To takie romantyczne! Stary piękny zamek! Wspólna wspaniała przyszłość! Andrew jak na tchórze przystało skapitulował bez walki. Razem wyruszyli na wyprawę do mglistej Szkocji. Po nieco nerwowej podróży dotarli do pustego zamczyska. Pustego? Nie do końca. Mieszka w nim "sympatyczna" obsługa, przy której rodzina Adamsów robi wrażenie milej gromadki. Co więcej ekipa ta jest zupełnie nie z tego świata. Duchy, i tyle! Zresztą czy jakikolwiek stary szkocki zamek może istnieć bez duchów?



Tak rozpoczyna się nowa gra firmy TRILOBYTE, znanej z takich przebojów jak The 7th Guest czy The 11th Hour, o nazwie CLANDESTINY. Przyznam, że na początku byłem lekko zaskoczony. Czemu? Bo Clandestiny wyglądał mi na adresowaną do raczej małych dzieci, zabawną przygodówkę w stylu "Pan Samochodzik i templariusze", co raczej miało się z oczekiwaniami kogoś, kto czekał (jak ja) na jakiś mroczny horror. Intro sugerowało, że będzie dokładnie tak jak myślę. Bardzo ładne, ale zrealizowane w stylu znanym z filmów Disneya. Tzn. ładniutkie i rysowane grzeczną kreską animki. Ale po intrze - bum! Niespodzianka! Gra przekształca się w całkowicie trójwymiarową rasową przygodówkę. Może nie tak ponurząstą jak wcześniej wspomniane tytuły, ale też na pewno nie adresowaną dla małych dzieci.

Co ma robić gracz? Cóż, zwiedzać zamek, dowiadywać się coraz bardziej dziwnych rzeczy o klanie swoich przodków (dowie się ich sporo). Eksploracja zamku nie będzie prosta - wszędzie natykamy się na zamknięte drzwi. I nie liczcie, że gdzieś znajdziecie klucz! Aby otworzyć wrota, należy za każdym razem rozwiązać jakąś zagadkę (słowną). Po ułożeniu właściwego słowa wrota się otwierają, a dodatkowo zyskujesz kolejne wskazówki, które wiodą Cię do odkrycia strasznej tajemnicy. Nad klanem MacPhiles od stuleci ciąży bowiem starożytna klątwa, a jej ucieleśnieniem jest "Bestia z Wewnątrz", z którą chcąc nie chcąc będziesz musiał się zmierzyć w finale gry. Pamiętaj też, że w takich zamczyskach jest NA PEWNO wiele tajemnych przejść, schowków, ukrytych komnat. Zatem miej oczy szeroko otwarte - nie zawsze ściany są tak solidne na jakie wyglądają. Dla ułatwienia zdradzę, iż zamek dzieli się na





5 głównych lokacji: parter, piętro, wieża, piwnica, lochy. Rzecz jasna każdy z tych obszarów posiada mnóstwo zakamarków, gdzie naprawdę łatwo zabłądzić. Na szczęście automatycznie rysowana mapa znacznie ułatwia wędrówkę po jakże architektonicznie zagmatwanej rodowej siedzibie Andrewa. Jeśli drzwi nie chcą się otworzyć a nie ma dołączonej do nich zagadki, oznacza to, że przyszła kolej na inny rodzaj zapadki - gry logiczne (najczęściej). W niektóre grasz sam ze sobą, w innych mierzysz się z jednym z zamieszkujących zamek duchów.

Gry można rozegrać na trzech poziomach trudności. Jeśli jesteś ODWAŻNY to wszystkie zagadki mają najwyższy poziom trudności. Dla NERWOWYCH przewidziano nieco ułatwień - zagadki prostsze, czasem nawet częściowo rozwiązane lub podane w sposób, który sam narzuca metodę ich rozwiązania. A dla TCHÓRZLIWYCH (krewnych Andrewa?) rozwiązanie podawane jest zwykle jak na talerzu - wystarczy tylko wyciągnąć rękę...

W czasie gry akcję obserwujemy oczyma Andrewa. To, co widzisz to pięknie renderowane wnętrza średniowiecznego zamczyska. Niestety renderowana grafika ma zwykle to do siebie, że wygląda dość sterylnie i sztucznie. Mimo wielu starań twórców Clandestiny nie udało się tego uniknąć, przez co gra traci nieco swej magii (te mury wyglądające jak wykonane z polistyrenu, itp.) Przejście z lokacji do



lokacji następuje skokowo, tzn. bardzo szybko (to należy podkreślić) dogrywa się inne wnętrza. Od czasu do czasu możemy obserwować wspinałkę jakoś przerywniki, gdzie grafika 3D łączona jest z animowanymi postaciami bohaterów. Szkoda tylko, że nie było ich więcej. Ponadto ciągle chodzenie po korytarzach i "użeranie" się z drzwiami po jakimś czasie staje się nieco nudnawe, a podobne do siebie zagadki również nie podnoszą grywalności (raczej przeciwnie). Na szczęście tych dłużyzn nie ma aż tak wiele by gracz zniechęcił się do gry.

Autor muzyki dał nam popis prawdziwego profesjonalizmu. Jego utwory są dokładnie utracone w klimat gry, a więc niespecjalnie "horrorne", ale sugestywne, nieco niepokojące, z lekkimi aluzjami do rozmaitych szkockich tematów ludowych (tak melodią jak i aranżacją). Jakość dźwięku jest wysoka, a ogólne wrażenia - jak najlepsze. Bardzo



podobał mi się też szkocki charrrakterystyczny akcent w głosach aktorów dubbingujących występujące w grze postacie.

Sterowanie jest przyjazne i dobrze przemyślane. U góry ekranu możemy skorzystać z przewodnika po Szkocji (alfabetycznego), zerknąć na rysowany na bieżąco plan zamku lub zapoznać się ze szkocko-celtycką demonologią, zrobić fotografie szczególnie interesujących miejsc, zasięgnąć porad Fergusa (taki



mały szkocki duszek, żywiący dla nas sporo sympatii), zerknąć do podpowiedzi, itp. W czasie gry towarzyszą nam dość upiorne symbole w rodzaju szkieleciej łapki, która za pomocą gestykulacji podpowiada nam gdzie można (lub nie można) wejść, etc. Inne symbole (gałki oczne, pulsujące gałki oczne, pulsujący mózg, teatralna maska, kłapiące zęby, itp.) informują nas o innych zdarzeniach gry lub czynnościach jakie możemy podjąć.

Clandestiny na pewno jest grą wartą polecenia. Tylko komu? Zwolennicy np. The 7th Guest będą rozczarowani brakiem "porządnej" atmosfery i pewnym infantylizmem. Małe dzieci mogą się z kolei poczuć niektórymi fragmentami akcji mocno wystraszone. Ale dla większości miłośników przygodówek gra będzie jak znalazł.

**Za: - pomysł i wykonanie
- doskonała
grafika i muzyka - obsługa
Przeciw: - sterylność grafiki
- dłużyzny**

UGLY JOE

Po lewej:
"Kochanie, choćby zamieszkał tu sam Lucyfer to ja nie wyprowadzę się z tego zamku"
-Paula nie wie jak blisko jest
prądy...

Producent:
Trilobyte
Dystrybutor:

IPS
tel. (022) 642 27 66

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 134,00 zł

Po prawej w głębi:
Bajeczne kolory
i staranna grafika to
niewątpliwie atuty tej
gry

Gdy na moim biurku wylądowała kolejna gra firmy GT, przygodówka o dość enigmatycznym tytule 9 (czyli Nine), nie byłem zbyt szczęśliwy. Akurat parę dni wcześniej musiałem przegryzać się przez wirtualne światy gry Gord@k i byłem już nieco zmęczony przygodówkami. Nine zaś na pierwszy rzut oka dość mocno przypominała mi tę grę. Mój brak entuzjazmu był więc tym bardziej uzasadniony, że Gord@k nie wzbudził u mnie przesadnego zachwytu. No ale cóż, mając do wyboru rąbanie drzew w Bieszczadach lub recenzowanie gier, nie bardzo mogę sobie pozwolić na grymasy typu "eee, ja chcę teraz jakiegoś Doooma albo może nawalankę". Siadłem (przed komputerem), zainstalowałem, uruchomiłem...



Muzy i kłopoty



Teoretycznie Nine rzeczywiście wygląda bardzo podobnie jak Gord@k - też trzy wymiary, też przygodówka, podobna dawka surrealizmu (wiem, że ostatnio nadużywam tego słowa... ale co ja poradzę, skoro programiści i scenarzyści recenzowanych przeze mnie gier lubią takie klimaty), całkiem podobna i raczej mało wygodna obsługa... a jakże inne wrażenia! I to jak najbardziej pozytywne. W porównaniu z Nine Gord@k wygląda na jakąś beta-wersję niskobudżetowej gry!

...Właśnie dowiedziałeś się o śmierci BARDZO ekscentrycznego osobnika o nazwisku Thurston Last. Człowiek ten stworzył w swoim czasie coś, co przypomina (wizualnie) skrzyżowanie średniowiecznej twierdzy z Disneylandem. Budowla ta nosi nazwę Last Resort i jest czymś w rodzaju domu wypoczynkowego połączonego z ośrodkiem pracy twórczej, a przeznaczono ją dla wszelakiej maści artystów, cierpiących na zanik weny twórczej. Tam, w izolacji od świata, mogą cierpliwie czekać na powrót swej muzy.



Nie chcę cię martwić - jesteś teraz właścicielem tego panoptikum! Budynek nie dość, że popada w ruinę, że zamieszkują go "nieco" dziwni osobnicy (o których w swoim czasie), to jeszcze jest miejscem działań rozmaitych sił. Nie zawsze przyjaznych. Ktoś bardzo stara się wykorzystać Last Resort do własnych ciemnych celów, ktoś próbuje doprowadzić go do upadku... Niezły spadek, prawda? Ty zaś musisz mu (a raczej im) się przeciwstawić, odwrócić proces nieustannej degradacji tego miejsca, wykorzystać ciemne moce i przywrócić Last Resort do pierwotnej świetności. Ale nie jesteś osamotniony. W czasie gry możesz liczyć na pomoc 9 muz (tak, właśnie tych muz, do których wzdychają od czasów Homera wszyscy artyści) oraz Salty'ego, dawnego sługi Thurstona. Wprawdzie Salty to totalny świrus, ale daje pożyteczne wskazówki swym przepitym głosem. Więc - do dzieła!

Fabula brzmi ponuro, sugerując jakiś utrzymany w konwencji np. Alone in the Dark horror? Ha, nie bardziej mylnego. Horror - a jakże, ale nie ponury i mroczny. Nie jest to też typowa parodia czy pastisz horroru. Nine to dobra przygodówka, gdzie wątki horroru łączą

się z angielską komedią, a klimat nawiązuje równie dobrze do Myst jak i Latającego Cyrku Monty Pythona. Jest tam dużo dobrego a nienachalnego humoru, włącznie z parodiami... programów komputerowych (np. serii Your Computer Pets - pogłaskajcie szkielet psa stojący w szafie, a zobaczycie sami). Albo sama postać Salty'ego. Czy pamiętacie film Spielberga "1942"? Pamiętacie tego niesamowitego amerykańskiego pilota, którego rewelacyjnie grał John Belushi? Teraz zerknijcie na gębę sługi. Pilotka, cygaro, ten charakterystyczny grymas, ta twarz, ten samolot... tak, to on!

Tak naprawdę to trudno mi tę grę jednoznacznie sklasyfikować, ponieważ z pewnością wymyka się ona wszelkim próbom zasufladkowania jej do jakiegokolwiek kategorii. Wiem jedno: na pewno jest to gra dla muzyków! Nie róbcie takich wielkich oczu! Muzycy mają tu fory, ponieważ spora część zagadek koncentruje się właśnie wokół muzyki. Jeśli masz dobre ucho i potrafisz choć jednym palcem grać na klawiszach, a ponadto jesteś w stanie zagwizdać czy





Po lewej:
A oto Salty we
własnej paskudnej
osobie.

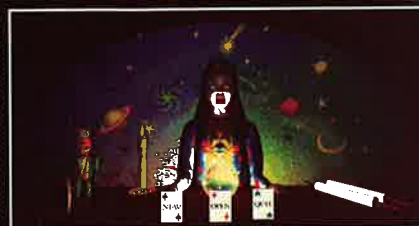
zanucić kilka nut znanego przeboju - nie musisz się obawiać, że ugrzęzniesz w jednej z logicznych pułapek obficie pozostawianych przez scenarzystów. Naturalnie przy założeniu, że przy okazji lubisz gry logiczne i masz więcej neuronów niż typowa blondynka ;-). Perkusiści też są w tej grze do przodu (zobaczcie czemu). Natomiast ludzie z liźnego plemienia Dębowych Uszu (do których się niestety zaliczam) będą musieli miejscami mocno się napocić - ale i oni powinni sobie poradzić (po wielu wielu kolejnych próbach). Naturalnie zagadki muzyczne to nie wszystko. W tej grze nie będziecie narzekać na brak rozmaitych zagadek i statyczną akcję. Jeśli już, to raczej na ich nadmiar.

Nine zrealizowano w trzech wymiarach (akcję obserwujemy oczyma bohatera), wykorzystując renderingi. Gra najlepiej czuje się w rozdzielczości 640x480 (do tego stopnia, że zmusza Cię do przestawienia Windows na taki tryb, bo inaczej nie za bardzo chce działać). Ugly Joe zali się właśnie na łamach CDA, że tak stworzona grafika do przygodówek wygląda zwykle sztucznie i sterylnie, co psuje mu zabawę. Nine jest dobrym przykładem, że nie zawsze jest to prawda. Ta grafika wcale nie wygląda na "plastik", wnętrza budowli są odpowiednio "poszarzone" i zużyte (co widać i slychać, a także niemalże czuć), a jej ogólna jakość jest wręcz zabijająca. Redakcyjny 3D-grafik zaklina się, że tworzono ją za pomocą SoftImage, na stacjach roboczych Silicon Graphic. Całkiem możliwe! W każdym razie jeśli trójwymiarowa grafika Gord@ ka i Clandestiny nie przypadła Ci do gustu, to zobacz co oferuje Nine. Poprawa nastroju gwarantowana. Oprawa wizualna jest

bowiem piękna, staranna, a gdzie trzeba - dziko kolorowa. (Ale bez popadania w kicz; co dziwniejsze tak bogatą kolorystykę uzyskano za pomocą 256 barw; BTW: jeśli masz Windows'95 ustawione w true color to również będziesz musiał zmienić ten parametr, bo inaczej kaput - gra się obrazi). Pamiętacie grafikę w Down in the Dumps? Tu jest jeszcze lepiej! "Art director" tego projektu to Mark Ryden, a facet ten to



profesjonalista pełną gębą - odpowiadał już m.in. za projekt graficzny okładek płyt Michaela Jacksona (Dangerous). Może tylko mimika postaci (twarzy) jest jak na mój gust zbyt mało urozmaicona. Sterowaniem nie byłem zachwycony. Jest tak podobne do omawianego przeze mnie Gord@ ka, że przez jakiś czas byłem pewien, iż Nine jest dziełem tego samego zespołu ludzi. Nie ma żadnego panelu sterującego, a nieduży kursor w zależności od miejsca, na którym właśnie spoczywa, zmienia się w symbole tego, co w tym miejscu możemy wykonać (wziąć, iść, użyć, popatrzeć). Do tego od czasu do



czasu trzeba używać klawiatury (np. by użyć posiadany przedmiot należy po odpowiednim ustawieniu kursora nacisnąć spację). Nie jest to to, co tygrysy lubią najbardziej, ale też życia przesadnie nie utrudnia.

Na koniec zostawiłem sobie to, co najlepsze. Obsadę. Robert de Niro... spokojnie, on akurat jest tylko współproducentem. Ale Cher (głos Isadory), James Belushi jako Salty, Christopher Reeve (tak, to Superman) użyczający głosu Thurstonowi oraz dwaj kolesie: Steven Tyler i Joe Perry z głośnej (tak na ucho - 120 decybeli, kto był na koncercie ten wie!) kapeli Aerosmith jako wredni Bliźniacy to też coś. Prawdziwa plejada gwiazd! (Ciekawe ile to kosztowało GT?) Ale nawet gdyby wśród obsady nie było nikogo znanego, to i tak nie zmienia faktu, że Nine jest grą równie dobrą co niecodzienną.

PETER PAN

Ps. Tips: Dokładnie przeczytaj testament Thurstone'a (dołączony do gry). Wprawdzie jego ręczne pismo jest ohydnie nieczytelne, ale u samego dołu, obok podpisu, jest BARDZO interesująca informacja, która znacznie ułatwi Ci rozpoczęcie gry :-).



Producent:
Tribeca Interactive/
GT Interactive
Dystrybutor:
GT Interactive
tel. (0044) 1712583791
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2, MYSZ
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: Ⓢ

Gdzie jest Astral Dominae?



Przez wiele lat historii komputerowego RPG jedną z niekwestionowanych gwiazd rynku obok takich gigantów jak Westwood (Eye of the Beholder, Lands of Lore), Origin (Ultima) czy SSI (wszystkie rolepleje oparte o ADD) była firma Sirtech. Wszyscy miłośnicy gatunku znają ją choćby z serii Realms of Arkania, niedawnego Druida oraz, co najważniejsze, ze słynnej, siedmioczęściowej sagi Wizardry.

Gry z tego cyklu zdobyły sobie na świecie niebywałą wręcz poułarność. Świadczyć o tym pierwsze miejsca (a co najmniej te w pierwszej piątce) przyznawane najlepszej z nich: Wizardry 7 na listach przebojów RPG wszech czasów. Równie dobrze świadczy pięć milionów sprzedanych egzemplarzy. Jednak po ostatnim tytule z tej serii, Crusaders of the Dark Savant, przez dość długi czas nie było nic słychać o kontynuacji. Niedawno jednak doczekaliśmy się premier aż dwóch gier mających w tytule słowo Wizardry. Pierwsza z nich okazała się przygodówką (Nemesis), natomiast druga to RPG z prawdziwego zdarzenia, czyli dość głośno zapowiadany, ale za to chłodnie przyjęty, remake Wizardry 7 pod tytułem Wizardry Gold. Dlaczego dość chłodno? Cóż - odpowiedź jest dość prosta dla

gracza, który nie miał nigdy styczności z RPG, ale trudna dla fanów tego gatunku. Otóż Wizardry Gold nie ma w sobie prawie nic nowego w stosunku do prekursora. O tym jednak później. Na początek warto zaprezentować tę grę tym, którzy z serią nigdy się nie zetknęli.



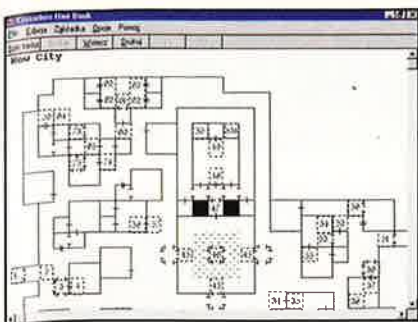
Świat Wizardry to dość dziwny melanz cywilizacji High-tech i klasycznego Fantasy. Trochę przypomina to rozwiązania Albionu, chociaż tutaj idea jest nawet bardziej intrygująca. Uniwersum gry jest na tyle rozwinięte, że zamieszkujące ją rasy prowadzą podróże kosmiczne i posiadają kolonie w całym wszechświecie. W zamierzonych czasach w jednej z takich kolonii mistrz Phoonzang stworzył artefakt, którego moc przekraczała wszelkie wyobrażenia. W obawie o los wszechświata - gdyby "Astral Dominae" dostał się w niepowołane ręce - Phoonzang postanowił go ukryć. Legenda głosi, że w tym celu mocą artefaktu stworzył planetę, nazwał ją Guardia i gdzieś na niej ukrył tajemniczy obiekt. Po jego śmierci wielu odważnych zdecydowało się na poszukiwanie artefaktu. Wśród nich legendarny kosmiczny podróżnik znany jako Dark Savant związany sojuszem z rasą kosmicznych handlarzy: T'Rang, jego zawzięci przeciwnicy i rywale T'Rang-Umpani, a także Vi Domina - młoda ale już słynna wojowniczką. Oczywiście nie szukali sami. Wiele lat po tym, jak Phoonzang stworzył Dominę,

rasy zrodzone z jego magii zaczęły tworzyć własną, prymitywną cywilizację wspomaganą przez przedstawicieli handlowych Umpani i T'Rangów. Ty i Twoja drużyna jesteście właśnie mieszkańcami Dominii, których Dark Savant wyznaczył jako najlepszych do poszukiwania Astral Dominae. Tak zaczyna się Wasza przygoda.

Na początek należy stworzyć drużynę. W Wizardry Gold liczy ona sześciu członków, przy czym możliwy jest także import ekipy z dwóch poprzednich części: Bane of the Cosmic Forge i Crusaders of the Dark Savant. Gra oferuje dość duży wybór ras i profesji, a także całe mnóstwo pogrupowanych w kategorii umiejętności, więc dość trudno będzie stworzyć drużynę uniwersalną. Zamiast tego zaprezentuję skład mojej drużyny, która sprawuje się całkiem dobrze w każdej okoliczności, więc powinna być odpowiednia. Są to po kolei (według klucza rasa-profesja): Dracon-Fighter, Lizardman-Thief, Human-Lord, Elf-Bishop, Rawulf-Ranger i Elf-mage. Poza pierwszymi dwoma pozostali to postacie przykładowe, przygotowane przez twórców gry. O ile w większości RPG, gdzie występowała taka możliwość, postacie przykładowe po prostu nie nadawały się do grania, tak tutaj są one dość uniwersalne, a może nawet bardziej, niż postacie, które sam tworzyłem. Gra oferuje doskonałe rozwiązanie. Każda profesja ma swoje umiejętności wyjściowe i można ją zmienić w trakcie gry. Oczywiście nie z każdej na każdą - tutaj właśnie kryje się główna zaleta postaci przykładowych,

Po prawej w głębi: Świat gwardii nie jest może aż tak obszerne, jak w Daggerfall, ale również tutaj czeka nas wiele miesięcy gry.





mają one bowiem mnóstwo profesji wyjściowych, w przeciwieństwie do typowej postaci stworzonej przez gracza. Oczywiście zmiana profesji wymaga odpowiedniej ilości PD. Uwaga: zmiana profesji powoduje automatyczny spadek poziomu postaci do pierwszego, co wiąże się np. z niemożnością używania wyuczonych wcześniej czarów, a poza tym czynność ta jest nieodwracalna. Postać zachowuje natomiast wszystkie wyuczone wcześniej umiejętności oraz czary. Po prostu, aby je rzucać, musi z powrotem odpowiednio zwiększyć poziom mana.

Walka w grze jest dość prosta (to znaczy procedura walki, gdyż co do bestii, to niektóre potrafią mocno dać w kość). Odbyna się z podziałem na tury, przy czym jest to system trochę odmienny od spotykanych standardowo. Otóż walka dzieli się na turę strategiczną, gdzie



planujemy ruchy wszystkich swoich postaci, i turę akcji, gdzie ruchy te są wykonywane. Doskonały pomysł - o wiele lepszy od walki w czasie rzeczywistym.

Kolejnym doskonałym elementem Wizardry Gold jest złożoność świata. Jest on wyjątkowo potężny, a poza tym zamieszkują go inteligentne istoty. Rozmowa z nimi zależy od nastawienia jakie żywią do gracza. Z kolei nastawienie zależy od zachowania gracza: uprzejmej rozmowy, wręczonej łapówki, udanej próby zastraszenia

itp. Tak obszernego wachlarza

możliwości nie miał nawet Daggerfall, w którym mogliśmy prowadzić dialog na trzy sposoby. Poza tym to, co powiemy, nie jest ograniczone. Z postaciami napotkanymi w grze rozmawiamy bowiem, wklepując zdania z klawiatury. Oczywiście eliminuje to graczy nie znających angielskiego, ale nie jest to też "szaleństwo lingwistyczne". Nie ma obawy: gra nie wymaga formułowania precyzyjnych gramatycznie zdań. Jeśli np. chcemy zapytać się o tawernę wpisujemy po prostu "Tavern". Zresztą gra jest na tyle inteligentna, że wychwyci to również z całego zdania, jeśli takowe wpisujemy (choć nie zawsze), a poza tym potrafi rozpoznawać sporo synonimów, więc odpada problem wyrazów



bliskoznacznych, które utrudniały życie w wielu grach z tak rozwiązanymi dialogami.

Niestety program posiada również dość istotne wady. Jedną z nich jest grafika - już w czasach premiery siódemki była dość toporna, tutaj uległa tylko kosmetycznym zmianom. Fanatykom takim jak ja to nie przeszkadza, ale u reszty osób może wzbudzić zdecydowane obrzydzenie. Zresztą ktoś, kto zaczynał przygodę z RPG od dzieł typu Ravenloft 2 czy Arena, w ogóle nie będzie zachwycony Wizardry Gold. Otóż jest to chyba ostatnia gra, w której dopuszczalny jest obrót tylko o dziewięćdziesiąt stopni, a widok prezentuje się jak w Beholderach. Np. ściana lasu to faktycznie wyraźnie widoczny prostokąt z narysowanymi drzewami. Jest to też powód, dla którego grafika nie robi wrażenia doskonałej. Nie dyskwalifikuje to jednak gry, gdyż właśnie tutaj pojawi się rozbieżność opinii, o której wspominałem na wstępie. Miłośnik serii Wizardry zachwyci się na pewno, gdyż gra zachowuje podobieństwa do poprzednich części, a poza tym takie rozwiązanie ułatwia poruszanie się z wykorzystaniem map. Zdecydowanej poprawie, jeżeli chodzi o oprawę wizualną, uległy natomiast twarze bohaterów i interfejs (wszystko, co naokoło ekranu akcji). Teraz jest to dobrej jakości SVGA. Animowane ikony u dołu wyglądają naprawdę bardzo ładnie, z tym, że są zrobione za pomocą pewnego triku, który ułatwia ich tworzenie, ale spowalnia działanie. Otóż są to odtwarzane jedna po



drugiej bitmapy (w taki sposób kiedyś robiono kreskówki). Byłby to niezły pomysł, gdyby były one wczytane do pamięci, a później odtwarzane, ale każda z nich jest doczytywana wtedy, gdy jest potrzebna, co przy instalacji minimalnej (odczyt z CD) nie jest zbyt szybko.

Generalnie moje uczucia jeśli chodzi o Wizardry Gold są mieszane. Jako miłośnik serii niczego innego nie oczekiwałem i produkt ten spełnił wszystkie moje oczekiwania. Grafika nie różniła się wiele od tego, co widziałem w poprzednich edycjach, poza tym gra ma swój niepowtarzalny styl i co najważniejsze - potężny stopień trudności. Jednak te same cechy z punktu widzenia odbiorcy nie mającego pojęcia o wcześniejszych częściach cyklu będą odbierane nieco odmiennie. I bardzo dobrze. Twórcom z Sirtecha należy się pochwała za to, że zdecydowali się stworzyć grę dla konkretnego odbiorcy, nie obawiając się, że zawęzi to liczbę potencjalnych klientów. Miłośnik serii kupi program z radością. Pozostaje tylko pytanie, czy ktoś sprowadzi ją do Polski. Nauczony doświadczeniem śmiałem w to wątpić, gdyż jak na razie z gier Role Playing w naszym kraju sprzedaje się niewiele. Z hitowych tytułów ostatniego roku chyba tylko Diablo. Ale miejmy nadzieję, że sytuacja zmieni się na lepsze. Ostatecznie można zamówić produkt za pomocą Internetu, do czego serdecznie zachęcam. I przy okazji: w aktualnym Królestwie Chaosu znajdziecie kilka porad na temat Wizardry Gold.

LORD YABOL

Producent:
Sirtech
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 1

Po lewej w głębi: Jak widać, nasz bohater nie jest zbyt pobożny (pie-7), ale za to przywalić potrafi (str-17).

Dratewka ratuje świat



U góry:
Milošnicy King's
Quest łatwo odnajdą
tu znajome im
klimaty.

Kiedyś, w zupełnie innym miejscu i czasie, na odległej planecie miały miejsce dziwne zdarzenia. Oto zstąpili na nią Mecubarzowie, przybysze z gwiazd, chcąc na niej cywilizację przepojoną dobrem, pięknem i miłością. A to, że na planecie żyli sobie spokojnie jej rdzenni mieszkańcy, zupełnie im nie przeszkadzało. Niebianie, panujący nad dziwnymi mocami, wydawali się równi bogom - przynajmniej w oczach prostaczków, zginających karki przy codziennej ciężkiej pracy, toteż pierwotni mieszkańcy planety oddawali im boską cześć.

Potęga Niebian była solą w oku Ismaela, ambitnego młodego kapłana, żadnego potęgi i chwały, który dzięki swemu sprytowi i przebiegłości posiadał wiele "boskich" sekretów. Wraz z czterema sprzymierzeńcami zawiązał więc spisek. Jednak plan nie powiódł się, a jego konsekwencje miały na długie lata potwornie ciążyć na losach tej planety. Moce, które uwolniły się wskutek jego czynów i gniewu Niebian, strzaskały planetę na cztery odrębne światy: Lodu, Mgły, Wody i Ognia. Ismael wprawdzie zbiegł i po dziś dzień ukrywa się w nieznanym miejscu, ale jego czterej sojusznicy ponieśli ciężką karę - zostali zamienieni przez Niebian (przed ich odejściem) w bestie, które miały odtąd rządzić czterema niezależnymi krainami. Każdy z władców, nienawidzący

pozostałych, miał strzec jednego z cennych klejnotów: diamentu, szafiru, rubinu i szmaragdu. I dopóki klejnoty nie zostaną połączone w jedną całość, strzaskany świat pogrążony będzie w wiecznych waśniach i lęku. Przedstawiona fabuła brzmi jak prolog do średniej klasy książki fantasy, inspirowanej dziełami Tolkiena. Jest to jednak wprowadzenie nie w książkę, a w świat gry FABLE firmy Telstar. Zadaniem gracza jest wspomocenie wysiłków Quickthorpe'a, młodego chłopca z wioski Balkhane, który ponoć jest jedyną nadzieją pogrążonego w chaosie świata (taki Luke Skywalker rodem z fantasy). Naturalnie musisz odnaleźć (i połączyć) cztery magiczne kryształki, odwiedzając cztery odrębne światy, z których każdy jest indywidualną i nie powiązaną z innymi przygodą naszego młodocianego bohatera. Zwolennicy innowacji w przygodówkach nie będą szczęśliwi. Fable jest klasycznie zrealizowaną grą, korzeniami tkwiącą w dawnych produkcjach Sierry (King's Questy się kłaniają!). Widok z boku, w dwóch wymiarach, raczej typowy panel sterujący point'n'click (kolejne naciśnięcia klawisza myszki przekształcają kursor w funkcję, jakie możemy wykonać - idź, weź, daj, mów), niezbyt oryginalna intryga i typowe przygody. Standard, czyż nie? Nie ma tu nic, czego wcześniej nie widziałbym w przynajmniej kilku innych grach przygodowych. Co gorsza, akcja jest, wbrew opiniom autorów, raczej liniowa i czasem po prostu nie mamy wyboru - musimy robić dokładnie to, co zaplanował scenarzysta. Np. w niektórych miejscach choćby się człowiek wściekł, to i tak musi porozmawiać z czyhającym w jakiejś lokacji osobnikiem, który rzecz jasna aż się rwie by podzielić się z nami swoimi



wiadomościami. Co prawda, "luźny" humor tychże rozmówek sprawia, że pogaduszki toczy się łatwo, lekko i przyjemnie, ale... chyba nieco zachwiano proporcjami pomiędzy czystą akcją i konwersacją. Mile zaskoczyła mnie grafika (SVGA). Przygodówki są wprawdzie znane ze starannej oprawy - ale tu autorzy dosłownie rzeźbili i cyzelowali każdy pikselek na ekranie, co zaowocowało wręcz fantastycznym realizmem rysunków (widać niemalże każdy listek na drzewie). Dość podobnie jest z animacjami postaci - ale skoro odpowiada za nie były czołowy animator ze stajni Disneya, to czy może być inaczej? W każdym razie byłem pod wrażeniem! Bodaj 60 takich pięknie dopracowanych lokacji do penetracji wystarcza na ładnych kilka dni grania. Delikatna, wzorowana na średniowiecznych balladach muzyka ucieka gdzieś w tło, ale kiedy już w nasze uszy wpadną emitowane przez komputer dźwięki, to słucha się naprawdę z dużą przyjemnością. Oczywiście wszystkie wygłaszane przez postacie dialogi odczytywane są przez całą gamę lektorów (na życzenie można dodatkowo włączyć tryb tekstowy, a nawet całkiem wyłączyć głosy aktorów), a rozbudowana oprawa dźwiękowa tworzy w każdym świecie odpowiednio sugestywny klimat. Fable niczym nie zaskakuje, ale ogólnie prezentuje co najmniej dobry poziom. Jest to starannie zrealizowana przygodówka, w sumie nietrudna do przejścia. Fable to miłe pozdrowienie z niedalekiej przeszłości.

UGLY JOE

Producent:
Telstar Electronic Studios
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
Windows 95/DOS, SVGA,
CD-ROM x2, MYSZ
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 139,00 zł

Rozrywki Mad Maxów

Akcja Necrodome dzieje się w niedalekiej przyszłości, w spustoszonych przez ogromny kataklizm USA. Ulubioną i barbarzyńską rozrywką ocalałych Amerykanów są walki gladiatorów jeżdżących w specjalnych pojazdach, zwanych Raiderami, po obszernych arenach (czyli wyznaczonych do walki terenach typu: góry, pustynie, śniegowe pola itp.). Zasady gry są proste: zabijaj innych. I tak przenosząc się z areny na arenę, które porozmieszczane są w rozmaitych stanach USA, młócimy kolejnych przeciwników, wyposażonych w najrozmaitsze giwery, i zmierzamy się z pojazdami bojowymi, z reguły ciężko opancerzonymi i uzbrojonymi w działa, rakiety, miotacze ognia. Życie dodatkowo uprzyjemniają nam też rozmaite atrakcje w rodzaju wież bojowych. Aren jest w sumie 30 i z reguły są większe niż podejrzewasz, ponieważ wiele ich sektorów jest początkowo dla ciebie niedostępnych. Dopiero w czasie gry trzeba pracować, aby odzyskać Ci dalszą drogę. Fabularnie gra ta mieści się gdzieś pomiędzy XS i Blam! Machinehead i nie wnosi nic nowego w schemat "jedyny sprawiedliwy kontra reszta świata".

Nowością jest za to możliwość opuszczania pojazdu - wtedy gramy w niemal klasycznego Doom. (Niekiedy "możliwość" przekształca się w "konieczność" - w niektóre miejsca nie wjedziemy pojazdem, zaś po paru trafieniach nasz Ranger zamienia się w kupę płonącego złomu i chcąc nie chcąc musimy walczyć na piechotę). W czasie walki zbieramy broń, amunicję, apteczki, zestawy do naprawy pojazdu, "dynksy" wzmacniające opancerzenie, dodające nam prędkości, wytwarzające zasłonę dymną, bomby atomowe (to jest to!). Jadąc pojazdem mamy możliwość użytkowania 6 rodzajów broni (od działka poprzez ciężkie działa, lasery - po wyrzutnię rakiet wysyłającą samonaprowadzające się pociski), zaś urządzając sobie piesze wycieczki



używamy niezłego sześciolufowego "peacemakera" o nielimitowanej amunicji. W Necrodome możemy grać samemu lub w sieci (albo przez modem). W trybie gry sieciowej albo razem z maksymalnie trzema kolegami wspólnie młócimy komputerowego wroga, albo walczymy przeciwko sobie w ramach "competitive play".

Grafika jest całkiem przyzwoita, szczególnie gdy powłączamy sobie tekstury nieba i opcje, które za pomocą rozmaitych tricków "podpicowują" to, co widzimy na ekranie, a wszystko razem puścimy w rozdzielczości 640x480. W trybie 320 x 200 wchodzimy od razu na trzeci bieg, ale niestety znacznym kosztem jakości grafiki. Ogólnie gra do najszybszych się nie zalicza. Trzeba jednak przyznać, że poza tym może się podobać (lecz pod warunkiem, że chwilę wcześniej nie grałeś w np. Duke'a N.) - osobiście umieszczam ją gdzieś w okolicach Powerslave, a powyżej Ashes to Ashes. Postacie wrogów są dwuwymiarowe (na sprite'ach) i po trafieniu rozpadają się na krwawe szczątki. Krwi tu w ogóle co niemiara, ale na szczęście nie jest to zbyt naturalistyczne (jak np. w Quake'u) i rodzice nie powinni się obawiać, że ich dzieci po uruchomieniu tej gry zamienią się w krwiożercze monstra. Nie będę się czepiał tekstur (może za wyjątkiem samego podłoża), nawet w trybie niskiej rozdzielczości nie są złe, a ich pikselizacja jest raczej umiarkowana. Podobnie jest z mapowaniem obiektów i paletą kolorów. Do tego mamy całkiem niezłe zrealizowane mini-intro i sekwencje łączące poszczególne etapy.

Mój szanowny poprzednik (R2D2) rozpylał się w zachwytach nad dźwiękiem w Necrodome. Ja, choć nie jestem tak skory do pochwał jak on, również byłem tu pod wrażeniem. Aby jednak w pełni napawać się tym, co dobiega z głośników, należy po pierwsze mieć kolumny nie słabsze niż 30 W (a najlepiej to coś koło 80-tki), a po drugie trzeba rozstawić je na całą długość kabli. Wtedy to dopiero słychać efektowne stereofoniczne efekty, które w innym



Powyżej: Necrodome, choć nie jest rewelacją, zapewni sporo miłej zabawy i duże emocje.

przypadku zlewają się w dudniący warkot. Dźwięk jest wyraźnie powyżej średniej!

Sterowanie w Necrodome jest nieco bardziej skomplikowane niż w przeciętnym naśladowcy Doom. Trzeba bowiem opanować odrębne klawisze dla pojazdu (sporo ich) i dla wędrowki na własnych nóżkach. Rzecz jasna istnieje możliwość stworzenia własnego układu klawiatury - i bardzo dobrze, bo ten firmowy jakoś nie bardzo przypadło mi do gustu. Do sterowania można też wykorzystywać myszkę i joystick - ale raczej odradzam, w takie gry najlepiej gra się z klawiatury. Necrodome prezentuje się zupełnie nieźle pod względem grafiki, bardzo dobrze pod kątem dźwięku, jest przyzwoicie szybki (w trybie niskiej rozdzielczości!) i całkiem dobry przy ocenie grywalności. Ponadto jest dynamiczny i dość urozmaicony, choć niezbyt prosty (jak na FPP) w obsłudze. Można powiedzieć, że Necrodome nie rozczarowuje nawet po dłuższym kontakcie.

PETER PAN

Producent:

Raven Software/ SSI/MINDSCAPE

Dystrybutor:

Optimus Bis
tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

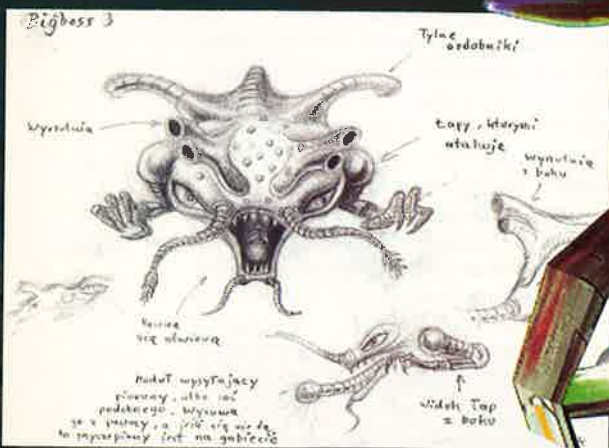
Czyścić



Dwudziesty siódmy wiek. Zimną błonę kosmicznej pustki przecina ziemską jednostka galaktyczna. Na pokładzie "Terra" trwa uśpione życie tysiąca osadników. Na Ziemi jeszcze nie wiedzą, że raptem po dwóch latach podróży zerwana zostanie z nimi wszelka łączność. Nie jest to pierwsza tragedia... ani ostatnia, jednak nikt nie przewidział, że...

Na świecie pojawiają się i znikają dziesiątki pokoleń. Jednak któregoś pochmurnego dnia stalowe niebo przekroją obce kształty. Nad Megapolis zawisną złowrogie, głuche, obce statki. Tak naprawdę nikt nie zdążył się zdziwić... Ludzkie mrowisko załapała fala ognia... Głęboko w oczach czaił się pierwotny, najstarszy lęk: lęk przed śmiercią... jednak było coś jeszcze.

U dołu:
Oprócz niemiłej fizjonomii MegaBoss, dysponuje ogromnym potencjałem militarnym. Ciężka przeprawa dla "Orla"!



krwią obcych lecimy bezmyślnie kierując się jedynie instynktem i wolą przetrwania. Zapomnijcie o fabule, zapomnijcie o myśleniu, lećcie i strzelajcie! Okazuje się, że ten przynębiający schemat można nieco załagodzić i do mechanicznego przeredowania szeregów obcych, wprowadzić elementy rozsądnej i ciekawej fabuły, profesjonalnej prezentacji, i co najważniejsze - spotkać się z inteligentnymi przeciwnikami. Zapewne spodziewacie się, że przedstawię teraz hit sezonu zza oceanu lub świeży wypust Apogee. Nic bardziej błędnego -

przez dwa lata. Ponieważ byłem na prezentacji gry, piszę te słowa niemalże na gorąco (kaloryfery jeszcze grzeją). Miałem również okazję, między seriami torped, a falą lasera, porozmawiać z "głową projektu", Adrianem Chmielarem, oraz jego żołnierzami (autorzy). Wynik tego informacyjnego koktajlu podparłem zlaną z emocji klawiaturą, nadgryzionym joystickiem i wyrwaniem resztek bujnej czupryny. Po kompleksowym "teście produktu" nasunęło mi się wiele złotych myśli, zastanawiam się właśnie nad jakimś skromnym tomikiem wierszy z dedykacją



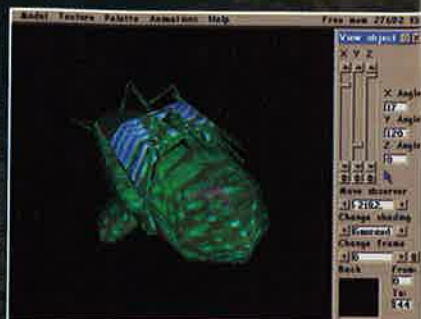
dla pani Szymborskiej. Zanim jednak rozpocznę solową karierę przedstawię wynik testów, a przede wszystkim mały opis. Zapraszamy do obiadu. Oprócz omleczka mamy dzisiaj bardzo smakowity kasek o podejrzanym nazwie Katharsis.

Zanim obejrzałem sobie gierkę, musiałem ją najpierw zainstalować. Nie było problemów jeśli chodzi o DOSa, jednak mimo moich usilnych wysiłków Windows się dławiał.

gra, która narobi zamieszania wśród znawców gatunku jest w stu procentach produkcją polską!

Uważam, że Katharsis to jedna z ciekawszych strzelanek, jakie miałem przyjemność oglądać, chociaż raczej nie przerasta zdecydowanego faworyta, jakim jest dla mnie Fire Fight. Mimo wszystko Katharsis to olbrzymia dawka prochu strzelniczego. Pocisk będzie nietypowy, zdaje się nawet, że nikt obecnie takiego nie posiada. Działo nabili chłopaki z Metropolis Software House, a robili to

Chwilę przed gorącym bólem rozbłysła myśl: dlaczego obcy posługują się kolorami, które w przeszłości oznaczały symbol Federacji Pięciu Kontynentów? Przyzwyczailiśmy się już, że strzelanki wymagają od gracza jedynie umiejętności przerabiania kolejnych gór "obcego" mięsa. Jak fachowy rzeźnik, zabryzgani



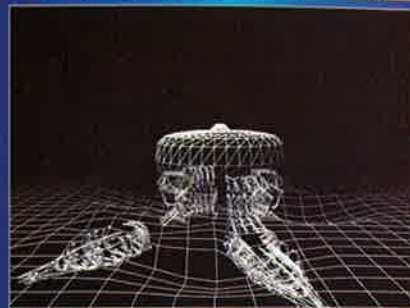
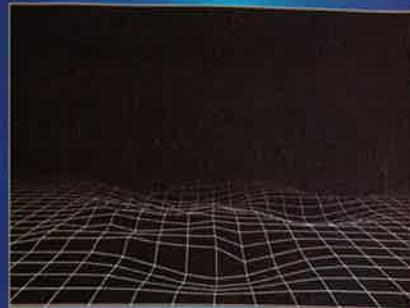


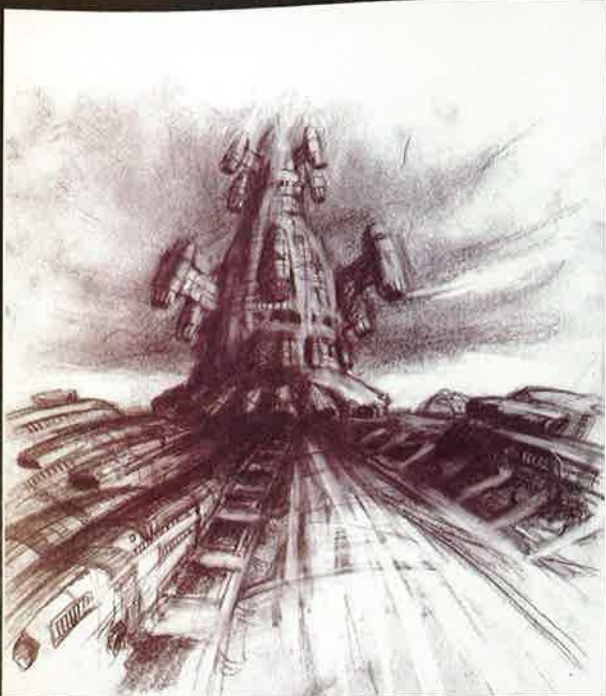
Na szczęście autorzy ostrzegają o możliwości pojawienia się podobnych problemów i za pomocą instrukcji można ją skonfigurować grę. Warto jednak zauważyć, że generalnie Katharsis pracuje w DOSie.

Zasiadacie wygodnie w fotelu, podkręćcie głośniki - jeśli macie wzmacniacz i zestaw głośnikowy, czeka Was prawdziwa uczta. Demo, które wprowadza w fabułę jest maksymalnie dopracowane, dźwięk to po prostu miód i przyznam, że "siódme niebo" zostaje daleko w tyle (Metropolis użyło jednego z najlepszych w tej chwili na świecie systemu dźwiękowego Miles Sound System firmy RAD Game Tools). Wysoka rozdzielczość (oraz hi-color 65000 kolorów) i muzyka CD Audio daje po prostu popalić, a należy dodać, że



sekwencje filmowe towarzyszą grze kilkakrotnie (zostają odgrywane po każdym dużym etapie i mają na celu wytłumaczyć fabułę oraz wnieść do gry nowe elementy). Generalnie odniosłem wrażenie, że filmy są najmocniejszą stroną gry. Znakomicie uatrakcyjnijają zadanie i czynią cel misji naprawdę pociągającym. Kiedy już będziemy naładowani pozytywną energią, możemy rozpocząć zadanie. Misja będzie polegała na bezpiecznym doprowadzeniu superbombdy do siedziby wroga. Najistotniejsze jest eskortowanie ciężkiego i powolnego ładunku umieszczonego na specjalnej "łodzi podwodnej". Jeżeli ktoś nadal ma wątpliwości, rozwijają się one w dalszych etapach. Przerywniki filmowe - zrobione w formie wspomnień - wyjaśniać całe tło historii: skąd bohater (czyli Ty!) wziął się na obcej planecie? dlaczego zbudowano superbombę? Na początku ważne jest tylko, że bomba jest i masz ją chronić. Jeżeli zawiedziesz, Orzeł zostanie zniszczony, a Ty zginiesz w mule obcego praoceanu. Akcja nie rozgrywa się jednak wyłącznie w oceanicznych głębinach. Nie będziesz eskortował superbombdy cały czas. Twoje zadanie nie ogranicza się do niszczenia przeciwników, którzy zagrażają chronionemu przez Ciebie obiektowi. Po każdym etapie, w którym bawisz się w podwodniaka, czeka Cię misja kosmiczna. W tym wypadku musisz martwić się wyłącznie o swoją skórę, co nie będzie łatwe. Na szczęście co pewien czas możesz złapać gadget (po uszkodzeniu obcej jednostki), który doda nową broń do uzbrojenia lub podniesie morale przez powiększenie energii. Etapy nieparzyste rozgrywają się w gorącym oceanie. Parzyste to sprawdzian w zimnym kosmosie. Na grę składa się w sumie pięć dużych etapów po cztery mniejsze, czyli mamy do pokonania 20 trudnych misji. Jednak to nie wszystko! Oprócz minibossa, którego





bezwzględnie należy zniszczyć po każdym małym układzie, czeka nas jeszcze megaszef. Zostaniemy wtedy przeniesieni w trójwymiarowe środowisko i zmuszeni do decydującego sprawdzianu. Gwarantuję, że nie będzie łatwo! Na dodatek między niektórymi etapami mamy szansę zagrać w tzw. etap bonusowy. W zasadzie można dzięki niemu uratować życie kosmicznego bohatera, ponieważ istnieje możliwość zdobycia dodatkowej broni, osłone energii. Jeżeli po prostu przelecicie ten etap, Wasza strata! Prezentacja etapów jest bardzo dobra. Orzeł jest niezwykle zwrotny, co jest bardzo istotne. W wodzie możemy poruszać się po całym układzie, kontrolując sytuację w "pełnej rozciągłości". Wielokrotnie wykorzystamy właściwość statku (dopłacz), wbijając wrogość zębami w plecy. Nie jest łatwo pokonać wroga

eskadry, tym bardziej, że bestie nie lecą jak barany na nasze działko, lecz myślą! Szczególną tę właściwość przejawiają obcy w etapach podwodnych. Widać wyraźnie, że tchórze chcą żyć! a nie jak poprawny kamikadze - zabić! Spodziewajcie się, że niemiluchy będą wykonywać uniki, zwody, udawane samobójcze ataki, zaskięcia z flanki (!). Niekiedy zupełnie zignorują bohatera, uparcie mierząc w bombę. Użyją wszelkich sposobów, byś nie ukończył etapu, a kiedy nie będą widziały innego wyjścia, posuną się nawet do auto-eksplozji! Nie liccie na to, że po powrocie do tego samego etapu, faceci zachowają się tak samo. Każda gra jest inna. Musicie na bieżąco analizować sytuację i adaptować się do niej. Szczypta strategii w strzelaniu nie zawadzi! Trzeba bezwzględnie dodać, że wszystko dzieje się w niezwykle ciekawym środowisku graficznym. Gra działa w wysokiej rozdzielczości z 60 klatkami na sekundę, co jest na pewno swoistym ewenementem. Daje to w konsekwencji lepszą płynność obrazu, którą dotychczas sycili się wyłącznie posiadacze konsoli. Inna sprawa, że takie bajery nie dla wszystkich są osiągalne. Dla posiadaczy 486 proponowana jest opcja 15/sek. (możemy wybrać również 30/sek. dla Pentium 60...133). Bardzo widowiskowe wybuchy i dużo efektów specjalnych doskonale urozmaici zabawę. Podwodne eksplozje wręcz rzucają na kolana, zestrzelone statki efektywnie rotują w kierunku dna, z którego wydobywają się bąble powietrza. Dodajmy jeszcze cienie i voila! Istotne jest również, że cieniowanie odbywa się w trzech metodach do wyboru. Możemy skorzystać z Flat, Gourand, Phong. Cieniowanie metodą Phong jest nowością w gierkowym światku. Mówiąc krótko a prosto: jest ono o wiele lepsze i dokładniejsze, jednak bardziej pracochłonne, wymaga większych obliczeń. W bonusowym etapie

cieniowanie wieloma źródłami światła wygląda niezwykle widowiskowo. Bardzo miłe dla oka! Cóż, Katharsis należy do kategorii arcade shoot'em-up. Jest jednak w pewnym stopniu wyjątkowa. Przede wszystkim niewiele gier daje możliwość penetracji całego układu (etapy podwodne). Pseudo inteligencja przeciwników to duży atut Katharsis. Zawsze to miło nieco bardziej się wysilić i zabić wroga po "pojedynku". Na plus jest też swoista różnorodność w grze. Walka w kosmosie, przeplatana bataliami w oceanie to duża satysfakcja, świetne filmy dopełniają obrazu. Pamiętajcie także, że macie konkretne zadanie, musicie osłaniać swój groźny ładunek. A więc myślicie i jednostka wsparcia w jednym - świetna zabawa! Do kielicha miodu dodam odrobinę goryczy. Osobiście jednak zabrakło mi tego totalnego zamieszania, jakie towarzyszy większości gier z gatunku (np. Star Gunners). Pewnych przyzwyczajeń nie sposób już zmienić. Nie podobały mi się również projekty niektórych statków, jakieś takie... ugniecione i mało ciekawe. Być może jednak za bardzo się rozsmaczyłem i teraz wybrzydza, najlepiej więc, żeby każdy sam ocenił co i jak. Większych zastrzeżeń mieć nie sposób. Katharsis to olbrzymia dawka emocji, która nieprędko się powtórzy. Przekonajcie się sami!

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Metropolis Software House
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 125,00 zł

Jeszcze kilka słów od autorów. Co mogą powiedzieć o grze ci, którzy spędzili nad nią, jakby nie patrzeć, kawał życia!

ADRIAN (szef produkcji): Gra jest na pewno wyjątkowa. Ważne podkreślenia jest, iż najpierw powstała fabuła, dopiero później zaczęliśmy pracować nad projektem. Filozofia Metropolis zawsze była taka, żeby nawet do gier pozornie tego nie wymagających przygotować opowieść, która będzie dodatkowym motywem dla gracza. Uważamy, że wciągająca historia i nastrojowa atmosfera gry to nie jest element dodatkowy: to element podstawowy. Również dobra muzyka pozwala na lepsze wczucie się w postać głównego bohatera... Słychać nawet, z której strony atakuje wroga jednostka. Wystarczy więc dobrze się wsłuchać! Po roku pracy nad projektem wymieniliśmy cały materiał, uważaliśmy po prostu, że nie był zbyt dobry... Mieliśmy też sporo problemów. Zginęły na przykład wszystkie tła, na szczęście po zamknięciu projektu...

ANDRZEJ (grafik: tła morskie, obiekty): Dlaczego Katharsis? Po prostu chwytliwy tytuł. Najpierw nazwaliśmy grę AquaFight, jednak po namyśle doszliśmy do wniosku, że ten tytuł jest zbyt podobny do innych... Och! były i kłopoty. Ja miałem prawdziwego pecha - kłótnia nad grafikami! W trakcie najbardziej zaawansowanych i istotnych prac poważnie się zatrutem, na dodatek zepsuł mi się komputer i jakby tego było mało wysiadły twarde dyski. Istny horror! Adrian ma swoje wizje i koncepcje, najpierw była mowa, że robimy jak chcemy dostosowując się do ogólnego pomysłu, później musiałem zmieniać swoje projekty. To był kawał roboty!

JAN (programista): Osobiście pracowałem nad projektem jakieś 400 nocy, w dzień mam inne zajęcia. Opisać grę w jednym zdaniu? Szybka akcja, łatwo wciąga! Dla mnie Katharsis jest zając..., naprawdę! Ja też miałem swoje kłopoty, musiałem bardzo szybko przepisać engine! (od redakcji: "szkielet programu")

IRENEUSZ (grafik: tła, projekty obiektów, tekstury): Dla mnie to miła dla oka strzelanka... Nie przypominam sobie jakiegś anegdoty, ale trudno się śmiać z własnych dowcipów przez dwieście dni... Czy zgadzam się, że to inteligentna strzelanka? O ile te rzeczy się nie wykluczają, to można tak powiedzieć....

Sardynka!



W swoim czasie rekordy popularności na automatach coin-up biła gra Asteroids. Jej zasad nie będę omawiał, bo chyba każdy miał kiedyś okazję zetknąć się z jej mniej lub bardziej udatnym naśladownictwem. Piranha firmy OTM to nic innego jak kolejny klon tej gry (plus dodatkowa gra w grze) nie wnoszący sobą nic nowego. Praktycznie wszystko to, co tutaj spotykamy, już kiedyś było i to niekiedy wykonane z nieco większą finezją.

Piranha wygląda mniej więcej tak jak np. amigowski (istniejący zresztą także na PC) StarDust: efektowna bitmapa w tle, ładnie wyrenderowane asteroidy (szczególnie efektowne są te z lodu) i zasady proste jak łuskanie słonecznika. Rozwalaj asteroidy na coraz mniejsze kawałki, niszczone przeszkadzające Ci UFO-ki, zbieraj pojawiający się cash, za który możesz dokupywać lepszą broń, kolekcjonuj rozmaite bonusy (mega-bomba, extra-energia, dodatkowe życie, zwiększenie mocy broni, niespodzianka - rób to szybko, bo po chwili znikają). Sterowanie jest śmiesznie proste, choć co innego jest opanować obłożenie pięciu klawiszy na klawiaturze, a co innego zręcznie sterować statkiem posiadającym sporą bezwładność w morzu kosmicznego gruzu. Przed Tobą sto poziomów (dla kilku

graczy - 50: w grze może uczestniczyć jednocześnie do trzech zawodników - dwaj z klawiatury, trzeci z joysticka: nieźle!). Ponadto w trybie multiplayer można grać przeciwko sobie, w specjalnej lidze. W tym momencie Piranha zapomina o inspiracji StarDustem, a zaczyna przypominać... no masz, nie pamiętam, ale była taka amigowska gierka (zresztą była też podobna gra shareware na PC, tyle że jeździło się czołgami). W tej wersji rozgrywki ekran przypomina widziany od góry labirynt, w którym musimy odszukać wrogi statek i zniszczyć go ogniem broni pokładowej. Wystrzelone pociski zaś mają tę dziwną właściwość, że potrafią niczym piłki odbijać się od krawędzi ekranu (a jednocześnie przebijają inne przeszkody), możemy więc anihilować wroga, sami będąc ukryci np. za jakąś ścianą. Dobrze. I co ważniejsze, tu już trzeba myśleć. Ta odmiana Piranhy znacznie bardziej przypadła mi do gustu niż strzelanie do asteroidów.

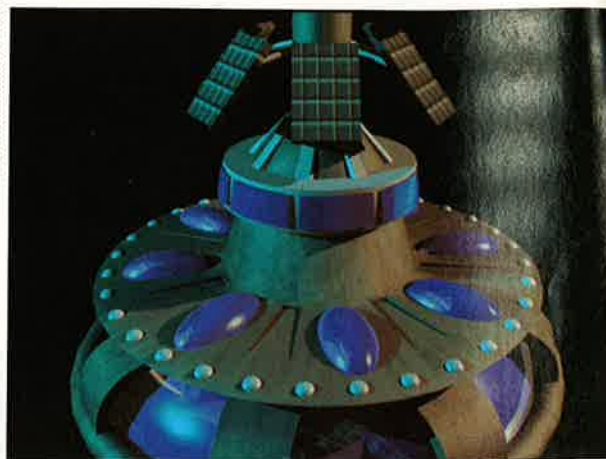
Naturalnie nie mogę powiedzieć, że gra jest pozbawiona zalet. Grafika jak na VGA wygląda całkiem całkiem, do tego 20 odrębnych backgroundów o zróżnicowanej kolorystyce, 70 klatek na sekundę - no no. Ocenę podbija też ładna i głośna trance'owa (transowa?) muzyka, przy której gra się wręcz znakomicie (choć hard-core też by nieźle współgrał)



U góry:
Stare dobre
"Asteroids" nigdy nie
umrze...

i gęsta od rozmaitych efektów oprawa dźwiękowa oraz umiarkowana cena. To są plusy. Ale Piranha nie jest grą w którą chciałbym grać z własnej woli. Raz, że nie przepadam za takimi zręcznościówkami. Dwa, że jeśli już bym musiał, to wolę zagrać w gry, które inspirowały twórców tej nawalanki. Dlatego mogę ją polecić tylko i wyłącznie najbardziej zagorzałym fanatom produktów asteroidopodobnych. Szczeka mi już całkiem opadła gdy na pudełku zauważyłem recenzję pewnego znanego angielskiego pisma poświęconego grom komputerowym. Końcowa ocena: 82% (!!!) po prostu mnie zabiła. Moim zdaniem śmiało można podzielić ją przez dwa.

MAC ABRA



Producent:

OTM

Dystrybutor:

Mirage

tel. (022) 6179321

Minimalna konfiguracja:

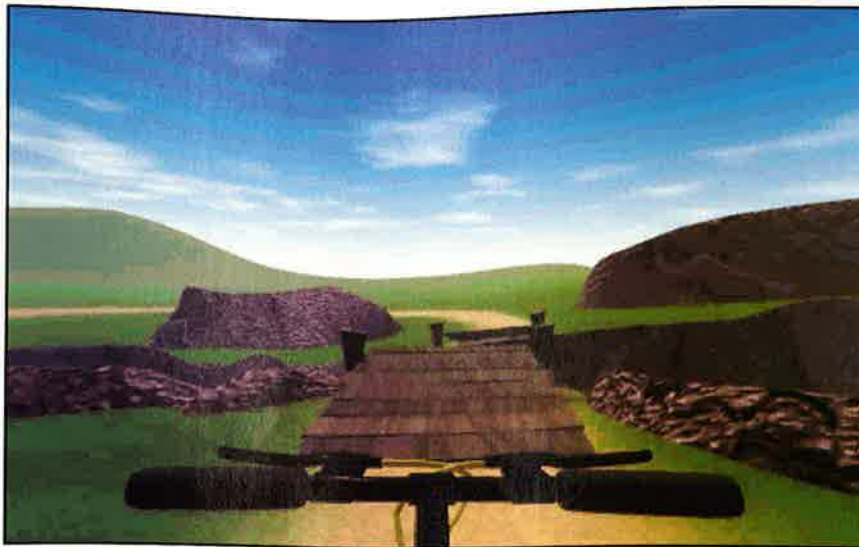
486/33, 8 MB RAM, DOS, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 65,00 zł

Łowca wirusów



Tę grę polecić mogę dość specyficznym miłośnikom przygodówek. Dlatego na początku przeprowadzę mały test. Zadam Wam kilka pytań, na które sami odpowiedźcie sobie "tak" lub "nie".

- 1. Lubisz cyberpunk?**
- 2. Czy podobał ci się Myst albo Blue Ice?**
- 3. Czy gry przygodowe, w których mało się dzieje wywołują Twoje pozytywne emocje?**
- 4. Lubisz śnić?**

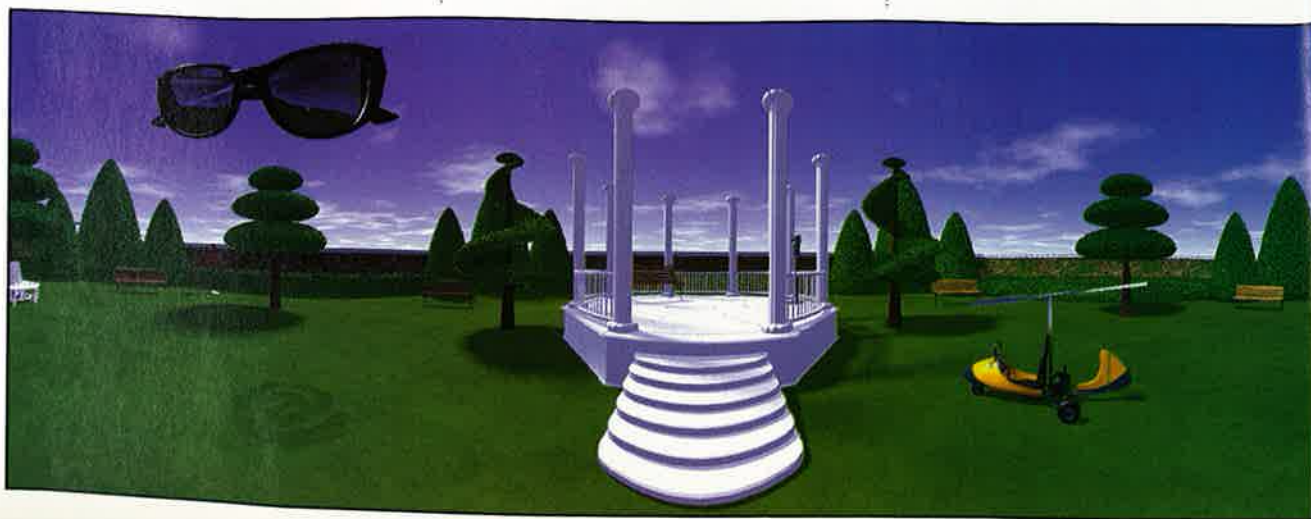
Jeśli na minimum 3 pytania odpowiedziałeś "tak", możesz czytać ten tekst dalej. Inni śmiało niech zajmą się lekturą innych stron CDA, bo tu nie znajdą dla siebie nic specjalnie ciekawego.

Akcja gry dzieje się bliżej nieokreślonej (ale raczej niezbyt odległej) przyszłości. Rzeczywistość wirtualna jest czymś równie oczywistym jak TV, a miliony ludzi codziennie nurkują sobie w cyberprzestrzeni celem relaksu.

Wszelako tam gdzie są komputery i sieci komputerów, muszą też być wirusy. I są, rzecz jasna nieskończenie inteligentniejsze i złośliwsze od tego, z czym dzisiejszy posiadacz komputera może mieć do czynienia. Jednym z nich jest GORD@K. Wirus ten lawinowo infekuje coraz większą ilość systemów. Komputery opanowane przez Gord@ka generują (w cyberprzestrzeni) niesamowicie "zakrecone" i zdeformowane światy, w które dużo łatwiej wejść niż z nich wyjść. Ludzie, którzy mieli nieszczęście załogować się w takich systemach, po prostu "wsiąkają" i wszelki ślad po nich ginie. Jak kamień w wodę! Trzej cyberagenci CS Corporation, komputerowi łowcy wirusów, podzielili los zaginionych. Po tym jak włączyli się w zarażone systemy, błyskawicznie utracili z nimi kontakt. No cóż, do czterech razy sztuka. Tym razem przyszła kolej na Ciebie. Naturalnie Ty również jesteś pracownikiem CS Corporation. Twoim

zadaniem (oprócz poskromienia Gord@ka) jest odnalezienie zaginionych agentów. Logujesz się w sektor opanowany przez wirus i...

Gdybym miał opisać tę grę przez porównanie jej z innymi produkcjami to powiem, że Gord@k przypomina mi AD 2044 skrzyżowane z Myst, będące pod dużym wpływem Blue Ice (głównie surrealistyczny klimat). Trójwymiarowa renderowana grafika, sporo pustej przestrzeni, praktycznie statyczna akcja (tzn. niewiele się dzieje na ekranie, wszystko jest nieruchome, martwe, oczekujące na nasze działania). Grafikę GORD@Ka wykonano na stacji roboczej Silicon Graphics. Muszę jednak powiedzieć, że czasem miałem co do tego pewne wątpliwości. Z jednej strony i owszem bardzo ładne renderings (tak statyczne, jak i dynamiczne filmy, w momentach gdy się poruszamy), ale jednocześnie wszystko jest takie jakieś "plastikowe", dość sztuczne, nienaturalne. Być może wynika to z konwencji gry - w końcu wirtualny świat wytworzony przez "świrujące" komputery po prostu NIE MOŻE wyglądać realistycznie. Wszelako z drugiej strony może to być zastrona dymna producentów, którzy pewne niedoróbki grafiki tłumaczą względami "ideologicznymi". Zdradzę, że mego poglądu nie podziela paru koleśi w redakcji, którzy są mocno zauroczeni grafiką tej gry. Ja jednak pozostanę przy swoim nieco sceptycznym zdaniu, choć nie ukrywam, że robi ona na pewno dość niecodzienne wrażenie i daje poczucie "odlotu" w jakąś narkotyczną wizję. Tym bardziej, że nie brak w tu scen rodem ze snów (wędrujące po niebie olbrzymie przeciwśoneczne okulary to zupełnie typowy przykład, podobnie jak obficie "naćpane" psychodeliczne kolory). Muzyka klimatem jest dobrze dostrojona



Po prawej:
Czysty żywy
surrealizm.



Po lewej w głębi:
Niech was nie
zmyli "sielskość"
tej lokacji, tu się
będą dziać dziwne
rzeczy.

sterowanie, mimo iż sam panel jest dość funkcjonalny, nie należy do najprzyjemniejszych. Szczególnie irytujące jest nieustanne suwanie kursorem po ekranie, ze wzrokiem wlepionym w tenże (malutki) kursor. Czemu? Bo jeśli obok niego pojawi się łapka, to oznacza to, że możemy iść w tamtym kierunku. Podobnie jest z używaniem przedmiotów (np. roweru). Nie wystarczy kliknąć na obiekt. Trzeba tak długo wodzić po nim kursorem aż ujrzymy znajomą łapkę - dopiero w tym momencie przedmiot może zostać użyty. Czasem trzeba trafić dosłownie w ten jeden jedyny pikselek by okazało się, że jednak możemy "to coś" wziąć, użyć, wykorzystać. Baaardzo śmieszne, prawda? Szczególnie po kwadransie nieustannego klikania! W czasie misji pozostajemy w stałym kontakcie z realnym światem - tzn. otrzymujemy stamtąd rozmaite wskazówki pocztą elektroniczną. Zwykle nie są one zbyt przydatne, ale darowanemu koniowi... radzę więc od czasu do czasu zerknąć w swój elektroniczny notatnik.

Gord@k jest grą, którą trudno jednoznacznie sklasyfikować czy ocenić. Nie jest porywająca ale posiada tzw. "klimat", który może się podobać wielu fanom. Jednak ta gra raczej nie jest adresowana do szerokiej rzeszy odbiorców. Wydaje mi się, że zamiłowanym "mysto-logom" i ludziom, którzy chcą pograć w nieco odbiegające od standardu przygodówki Gord@k wyda się strzałem w 10-tkę.

PETER PAN

do grafiki - jakaś taka nieziemska, powooolna, rozmyta, by nie rzec: mglista. Dodajmy: dobra muzyka. Twórcy raczej nie rozpieszczają nas nadmiarem efektów dźwiękowych - ot, tu zdyszany oddech bohatera, tam coś kliknie, czasem słychać jakiś przetworzony elektronicznie głos (automat do rozmienniania pieniędzy mówi wręcz karykaturalnie sparodiowanym "typowym głosem robota z filmu sf"; ciekawe czy był to zamierzony efekt czy po prostu "jakoś tak wyszło"). Przy okazji - komunikaty wygłaszane głosem przez komputer są jak na mój gust bardzo... mamrotliwe. Osoby niezbyt osłuchane z angielskim mogą mieć pewne kłopoty ze zrozumieniem części z nich. Ciekawostką jest możliwość płynnego powiększania/pomniejszania aktualnego wycinka ekranu. Nie oznacza to, że regulujemy wielkość okna, w jakim toczy się akcja (to

pozostaje niezmiennie i dodajmy, że nie jest zbyt duże). Nie, nie - po prostu możemy włączyć sobie taką swoistą lupę, by dokładnie przyjrzeć się detalom widzianym na ekranie.

Mimo cyberpunkowego sztafażu fabuła gry jest jak najbardziej tradycyjna i niemiłosiernie liniowa. Zbieramy przedmioty, wykorzystujemy je, dzięki czemu zyskujemy inne przedmioty, które umożliwią nam zdobycie kolejnych czy też wejście w następne lokacje, itp. Dochodzi do tego nieco elementów z gier logicznych. Zagadki nie są (w większości) trudne, więc akcja gry dość żwawo rwie do przodu. Inna rzecz, że spora część zabawy to chodzenie w podobnych jak dwie krople wody podziemnych korytarzach, a ciągłe klikanie wszystkim na wszystkim na dłuższą metę może się mocno znudzić. Tym bardziej, że

Producent:

HOFFMAN + ASSOCIATES

Dystrybutor:

HOFFMAN + ASSOCIATES

tel. (001) (416) 9776732

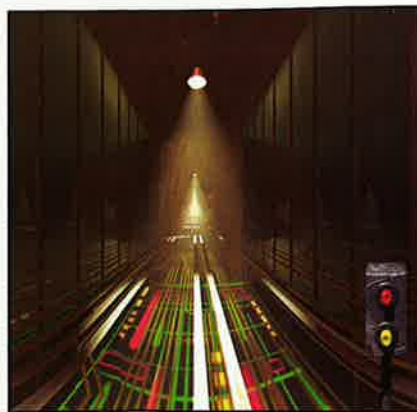
Minimalna konfiguracja:

Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 49,99\$



Smocze legendy

Po prawej w głębi:
Czysta rasowa
fantasy. Sam miód!



Przygodówki to rodzaj gier, które dość rzadko zdarza mi się recenzować. Wiąże się to z faktem, że gatunek ten nigdy mnie zbytnio nie pociągał. Jednak ten numer CDA jest pod tym względem wyjątkowy. Jak zapewne zdążyliście zauważyć, znajduje się tu recenzja mojego autorstwa dotycząca gry Wizardry Nemesis, a teraz pora na Dragon Lore 2. Gry te wziąłem na warsztat dlatego, że nawiązują one do tematyki Fantasy, gatunku, który znam i lubię. Dlatego też wszystko, co jest z tym w jakiś sposób związane, automatycznie wpada w moje ręce.

Dragon Lore 2 jest następnym programem ze smoczego cyklu. Akcja gry toczy się w świecie stworzonym w umyśle Wielkiego Smoka Drakona. U zarania dziejów zapadł on w sen i wyśnił rzeczywistość, którą zaludnił smokami. Następnie pojawiły się elfy, ludzie, krasnoludy i trole. Wszyscy żyli w radosnej sielance dopóki Drakon Wielki nie zaczął miewać koszmarów



sennych. Ich owocem były orki, które po rozmnożeniu rozpoczęły inwazję na miejsca zamieszkałe przez ludzi. Jakby tego było mało, na ziemi pojawił się wysłannik Drakona Wielkiego, zostawiając dwa kamienie strzegące jego snu. Zdobycie jednego z nich przez osobę do tego nie upoważnioną mogłoby doprowadzić do przebudzenia Drakona, a tym samym zagłady świata... Głównym bohaterem gry jest Werner von Wallenrod (nazwisko jakby znane, czyżby kuzyn litewskiego kolaboranta Konrada?), członek zakonu smoka powołanego do

obrony ludzi przed złem. Werner jest jednym z dwunastu pozostałych przy życiu rycerzy zakonnych - synem największego z nich Axela von Wallenrod, jednak jego stanowisko w zakonie jest podawane w wątpliwość, gdyż każdy z rycerzy posiada smoka związanego z odpowiednim żywiołem (podobnie jak Smoczy Władcy w dość miernym, ale popularnym cyklu Fantasy: Dragon Lance), natomiast smok Axela - Maraach - zniknął po jego śmierci i Werner nie może przez to stać się pełnoprawnym rycerzem. Cóż, trzeba przyznać, że intryga jest dość wysokiej klasy: interesujące byłoby stworzenie opowiadań dziejących się w Świecie Snu - daje to mnóstwo ciekawych możliwości. Tak na marginesie zapewne interesującą informacją dla miłośników przygodówek będzie fakt, że w Polsce pojawiła się książka, której akcja rozgrywa się w świecie gry Myst. Nie pamiętam tytułu, ale z tego, co słyszałem jest dość dobra. Zostawmy jednak fabulę, a przejdźmy do zagadnień technicznych.





Niewątpliwym atutem Dragon Lore 2 (zwłaszcza w Polsce) są niewiarygodnie niskie wymagania sprzętowe. 486 DX2/66 i 8 MB RAM to naprawdę niewiele jak na grę zajmującą trzy CD i w całości oferującą grafikę SVGA - duży plus. Co do grafiki, to nie jest ona rewelacyjna: animacje są sztywne i niezbyt realistyczne, jednak mimo to robi dość dobre wrażenie, gdyż wyjątkowo pasuje do klimatu Fantasy. Nie ma w niej nic z pastelowych, radosnych kolorów, za to dominuje czerń, szarość i cień, charakterystyczne dla świata, nad którym krąży widmo zagłady. Jeżeli chodzi o dźwięk, to jest on bardzo sympatyczny, ale moim zdaniem pojawia się zbyt rzadko: np. pierwsza sekwencja jest go pozbawiona. A szkoda. Ale nie ma się co obawiać. Im dalej tym lepiej. Muzyczka

obecna jest później prawie przez cały czas i na dodatek, co rzadko zdarza się w grach, jest dobra. Nieco gorzej jest z głosami postaci. Aktorzy sprawiają wrażenie, jakby mówili od niechcenia, co nie zawsze pasuje do wypowiedzianej kwestii. Chociaż, aby być szczerzy, muszę zaznaczyć, iż pod tym względem jestem wyjątkowo wybredny (czasem lubię poszukać dziury w całym), więc moja opinia nie jest w 100 % obiektywna. To tyle, odnośnie grafiki i dźwięku. Teraz kilka słów o tym, co przygotowali dla nas autorzy gry. Trochę tego jest. Między innymi ponad pięćdziesiąt lokacji, sześćdziesiąt postaci, z których 36 będzie mogło z nami porozmawiać, dwadzieścia sekwencji walki i dziesięć pojedynków turniejowych. Wszystko to według zapewnienia autorów składa się na



osiemdziesiąt godzin gry. Cóż, na kolana to nie rzuca, zwłaszcza, że wiele gier oferuje większe ilości lokacji, ale o ile przygodówek po prostu nie lubię, to w Dragon Lore grało mi się dość przyjemnie (dwa inne wyjątki to wspomniany wcześniej Wizardry Nemesis i Discworld 2). Może wiąże się to z doskonałą fabułą, może z umiejscowieniem gry w świecie Fantasy - nie jestem pewien. Jest to jedno z subiektywnych odczuć, których nie da się precyzyjnie uargumentować. Niemniej jednak gra jest dobra i pomimo kilku (dość drobnych) zastrzeżeń mógłbym śmiało polecić ją nie tylko miłośnikom przygodówek, ale również zwolennikom RPG. Niech chociaż raz spróbują czegoś odmiennego. Naprawdę nie zaszkodzi, a poza tym warto poszerzać horyzonty zainteresowań. Niestety nie zmienia to faktu, że przygodówką roku Dragon Lore 2 raczej nie zostanie. Grafika, chociaż mi osobiście się podobała, patrząc obiektywnie nie jest najlepsza, a poza tym gra jest odrobinę zbyt krótka, by zapadła w pamięci na dłużej. Ma jednak niezaprzeczalne atuty, wśród których niebagatelny jest brak słynnej "przygodówkowej logiki" typu: "użyj młotka na kotku, żeby uruchomić traktor". To właśnie najbardziej odrzucało mnie od tego gatunku. W Dragon Lore przedmioty są używane sensownie, łatwo się domyślić, co będzie potrzebne i kiedy, a komplikacja całości wynika z fabuły, a nie zastanawiania się, czego na czym użyć. Jest to po prostu gra dla koneserów i choć zapewne nie sprzeda się w milionach egzemplarzy to ci, którzy dadzą się przekonać do zakupu nie będą zawiedzeni.

LORD YABOL



Producent:

Cryo

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429533

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 145,00 zł

Po prawej:
Witamy w domu.
Pora na odpoczynek.
Wieczny...



Wszyscy miłośnicy fantasy znają zapewne ten tytuł. Jednak tym razem nie odnosi się on do pewnej znanej książki (zgadnijcie czyje?), ale do gry, w której i miecz i przeznaczenie odgrywają dość istotną rolę. Każdy, kto przeglądał już ten numer CDA, widział zapewne recenzję gry Wizardry Gold firmy Sirtech. Są oni dość liczącą się ekipą na rynku RPG (wspomniane Wizardry, Druid czy seria Realms of Arkania), ale znani są również z innych dziedzin komputerowej sztuki. Wystarczy wspomnieć Jagged Alliance 1 i 2 (opis "dwójki" w poprzednim numerze). Nieszczęśliwego Cyber Mage lepiej by było nie wspominać, ale odnotowuję to jako prezentację Sirtecha na rynku strzelanin. Tym razem czeka nas jednak zupełnie co innego.

Rysunek miecza i przeznaczenie w tytule może oznaczać tylko jedno: miecz jest częścią logo serii Wizardry, a w połączeniu z przeznaczeniem daje to Wizardry Nemesis (ang. przeznaczenie): jedną z najbardziej oczekiwanych produkcji Sirtecha. Jako zagorzały miłośnik serii z radością chwyciłem za paczkę w której znajdowały się dwa pudełka (w drugim było Wizardry Gold) i pogałem z nią do domu. Po rozpakowaniu pierwszym, rzucającym się w oczy detalem był napis na pudełku Wizardry Nemesis: 5 CDs. O qr... pomyślałem. To dopiero będzie jazda. I faktycznie. Pierwszym zaskoczeniem była tzw. lista płac. Jak każdy miłośnik Wizardry, spodziewałem się, że będzie to dzieło mistrza D.W. Bradleya (autor wszystkich siedmiu części



Wizardry). Ku mojemu zdziwieniu producentem i atorem scenariusza okazała się kobieta: pani Linda Currie. Okazała się to dobrym rozwiązaniem. Fabuła gry prezentuje typową dla kobiet subtelność i tajemniczość (wielkie brawa dla miss Lindy). O fabule jednak powiemy później, teraz kilka zdań o oprawie wizualnej. O ile Wizardry Gold wbrew zapowiedziom nie zachwyca grafiką, o tyle Nemesis wygląda jak pokaz możliwości 3D Studio MAX, który mogliście oglądać dwa numery temu. Na kolana nie rzuca, ale mimo wszystko prezentuje się bardzo dobrze. To, że w euforii raczej nie wpadniemy, jest winą intro, ponieważ animacje są tam niezbyt dopieszczone

Miecz przeznaczenia





Wiele lat wcześniej prastara i tajemnicza rasa Nithera niepodzielnie panowała nad światem. Najwięksi magowie Nitheran stworzyli potężne talizmany, które pozwalały im zwiększać swą magiczną moc do niewyobrażalnych granic. Talizmanów było siedem. Czarodzieje Nitheran nauczyli się wykorzystywać połączoną moc pięciu z nich, ale nie był to koniec możliwości drzemących w amuletach. Opętani pragnieniem wiedzy i potęgi, nie zważając na grożące niebezpieczeństwo odważyli się w końcu



i niekiedy widać sztuczność ruchów postaci. Mimo to właśnie intro powoduje, że chce się zagrać dalej, gdyż (poza wspomnianymi brakami, ale one są naprawdę drobne) jakością przypomina to ze Stonekeepa, a jak wiadomo, kiedy miłośnicy RPG pierwszy raz zobaczyli intro do Stonekeep, większość bladła z zachwytu. W chwili obecnej nie jest to już takim fenomenem, ale wciąż robi dobre wrażenie. Rzeczne intro zapoznaje nas z historią naszego bohatera, który pędził spokojne wiejskie życie, zanim w jego losie zaszyły nieodwracalne zmiany. Teraz uratowany ze smoczych szponów przez czarnoksiężnika Riana, dowiaduje się, że upomniał się o niego przeznaczenie.

spróbować połączenia ze sobą sześciu z nich. To, co stało się później, nie jest możliwe do opisanie. Cywilizacja uległa prawie całkowitej zagładzie. Amulety zaginęły a wyzwolona i niczym nie opanowana moc po pewnym czasie wygasła nie zagrażając już niedobitkom Nitheran. Tymczasem po okresie sielanki moc rozbudziła się znowu, tym razem skierowana przeciwko jednej osobie: przeciw Tobie...

Pierwszym tego przejawem był niespodziewany atak smoka o wdzięcznym imieniu Shadow. Co prawda Rian uratował Cię i wyleczył z ran, ale jednocześnie uświadomił, że nie masz zbyt dużych szans na długie życie.

Jedyną drogą, dzięki której możesz się uratować, jest odnalezienie wszystkich siedmiu talizmanów i ułożenie ich w prawidłową kombinację. Dziwnym zbiegiem okoliczności jeden z siedmiu amuletów znajdował się w posiadaniu Riana. Wręczając go Tobie, udzielił też kilku informacji, co do miejsca ukrycia pozostałych, po czym zostawił Cię samego i odszedł. Tak zaczyna się twój wyścig z przeznaczeniem...

Przeznaczenie... Przypominacie sobie Zork Nemesis? Przytłaczająco ponury świat z piękną grafiką 3D i nastrojem trudnym do uzyskania w jakiegokolwiek innej przygodówce. Taki właśnie jest świat Wizzardry Nemesis. Właściwie nie wiadomo, jak zakwalifikować tę grę. Z jednej strony poruszamy się w taki sam sposób jak w Zork, używamy jednych przedmiotów na drugich i prowadzimy dialogi z innymi postaciami, co w efekcie daje rasową przygodówkę, ale z drugiej strony mamy realia fantasy, walkę w czasie rzeczywistym, bohatera opisanego za pomocą cech i umiejętności (o tym później), a przecież obroty o dziewięćdziesiąt stopni i skokowe poruszanie się jeszcze nie tak dawno było normą w RPG. Dopiero niedawno gracze zaczęli przyzwyczajać się do swoobody ruchów rodem z Daggerfall czy Diablo. W takim razie Wizzardry Nemesis to rasowe RPG. W jaki sposób gra może być jednocześnie czystym RPG i rasową przygodówką, spróbujcie zobaczyć samemu. Wspomniałem

o umiejętnościach i cechach naszego bohatera. Otóż opisany on jest za pomocą sześciu wskaźników, z których dwa: siła i zręczność, mogą wyłącznie wzrosnąć (w trakcie zdobywania doświadczenia) natomiast pozostałe, czyli żywotność, energia, magia i zbroja zmieniają się dowolnie, zależnie od okoliczności. Oprócz tych parametrów w skład naszej charakterystyki wchodzi również dwanaście umiejętności, określających poziom biegłości w różnych rodzajach broni. Jeśli już jestem przy liczbach to warto również wspomnieć, że w trakcie gry odwiedzimy czternaście różnych obszernych lokacji, wśród których będą miasta, zamki i wielopoziomowe podziemia. Będziemy poróżować piechotą, konno, górską kolejką linową i statkiem powietrznym. Czeka na nas mnóstwo zagadek, postaci "niezależnych" (w światku gier fabularnych popularnie zwanych NPCami) oraz przeciwników pragnących posłać nas do głębi. Możemy nauczyć się szesnastu czarów, a w trakcie zdobywania doświadczenia ich siła będzie rosła wraz ze wzrostem współczynnika "magic". Jest to świetnie pomyślane, gdyż o ile początkujący mag rzucając osławionego Fireballa może co najwyżej przypalić sobie brodę, o tyle potężny czarodziej z łatwością zmiecie nim z powierzchni ziemi każdego przeciwnika.

Podczas gry nasz bohater potrafi swoimi komentarzami wywołać uśmiech na twarzy. Kiedy usiłowałem otworzyć drzwi sklepu oznajmił mi, że "...nie jesteśmy na włame...", przy próbach zmuszenia go do snu wydziwiał, że "...łóżko jest za małe..." lub "... znowu wstanę lewą nogą..."

Kiedy chciałem rozejrzeć się na miejskim cmentarzu oznajmił, że "... chyba nie chciałbym się tam znaleźć" i tak dalej. Najciekawszy efekt dała próba obejrzenia szyldu w pobliżu knajpy "Żelazny smok".

pokłócić. Ten młot robi wrażenie) za darmo zardzewiały miecz raczej nie nadaje się do niczego (przepraszam. Nadaje się: - do kubła). Dobrze jednak, że piękna blondynka zrobiła chociaż taką łaskę. Z samym sztyletem daleko nie zajdziemy. Całe szczęście, że Nemesis nie do końca jest przygodówką. Kolejność odwiedzania poszczególnych lokacji nie jest tu istotna (choć niekiedy, aby przejść dalej, potrzebujemy przedmiotów z innych miejsc), więc można powędrować tam, gdzie spotkamy najsłabsze potworki,



przygody. Są jednak tacy, którzy chętnie sięgną do takiej solucji, dlatego też producentom gry należy się pochwała: pomyśleli o wszystkich. Gracz, który nie będzie mógł sobie poradzić, znajdzie tutaj odpowiedź, a pozostałych przed zaglądaniem do książki ostrzegają napisy mówiące, że pozbawi ich to satysfakcji i skróci zabawę. W tym miejscu założę Sirtech należy się ogólna pochwała za poziom edytorski gry. Precyzyjna instrukcja, na dodatek elegancko wydana i kolorowa (niezmierna żądłość) i pudełko na sześć CD, z którego można wyjmować krążki nie bojąc się o ich zniszczenie. Problem ten znany jest napewno posiadaczom podwójnych i poczwórnych pudełek, gdzie wyciągnięcie krążka za każdym razem groziło jego połamaniem. Takie pudła nie nadają się nawet na śmietnik, a co dopiero do przechowywania nienajtańszych przecieży gier. A jak pokazuje przykład

Nemesis, nie jest to wcale konieczne, dlatego od tąd będę zawzięcie tępił taki sposób pakowania. Uff.. nie mogłem sobie podarować tego komentarza, zwłaszcza, że

Nasz heros mrużąc oczy odczytał: "hm... Sirtech... Wizardry... Impressive...". Ciekawy żart programistów. Próba zabrania tablicy na pamiątkę zaowocowała stwierdzeniem: " Waży chyba tonę" i zaniechaniem wysiłków. Widać, że gościu jest nie dość że dowcipny, to jeszcze cyniczny i leniwy. W sumie dobrze, gdyż było mi łatwiej utożsamiać się z nim.

Mimo tak obszernego świata gra byłaby dość prosta, niezależnie od tego, czy zakwalifikować ją jako przygodówkę, czy RPG. Byłaby, gdyby nie jeden fakt. Otóż walka jest tutaj wyjątkowo trudna. Poza tym na początku umiejętności naszego bohatera są (delikatnie mówiąc) dosyć mierne, czego nie da się powiedzieć o przeciwnikach. Oprócz tego broń, którą dysponujemy na początku też nie jest najlepszej jakości. Wyszabrowany od Tali (kobieta-kowal. Nie chciałbym się z nią

i ponabijać sobie doświadczenia.

Teraz przyszła pora na kilka podpowiedzi i podsumowanie. Po pierwsze: od razu po otwarciu pudełka z grą wyrzucić do kubła książeczkę zatytułowaną "Tour Guide". Więcej porad nie będzie, gdyż wszystkie pozostałe znajdziecie w tej właśnie książce. Jest to po prostu wyczerpująca i szczegółowa solucja, za pomocą której można ukończyć grę w ciągu kilku dni. Nie muszę mówić, że jeżeli z niej korzystamy, gra traci cały swój urok. To tak, jakbyśmy grali w fabularne RPG znając scenariusz



dzięki niemu Sirtech jeszcze uroś w moich oczach, ale pora już kończyć. Na zakończenie dodam jeszcze, że w ramach akcji promocyjnej możemy zakupić koszulki i czapeczki z okładką Nemesis lub logo Wizardry. Świetny pomysł. Szkoda tylko, że ceny amerykańskie, a nie polskie (ale czapeczkę sobie kupię). Jednym słowem gra jest naprawdę warta swojej ceny.

LORD YABOL

Producent:
Sirtech
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:





Po lewej w głębi:
Zawodnicy
wykorzystują 60
kombinacji rzucając
do kosza. Jest na co
popatrzeć.

niestaranności tchną one profesjonalizmem i po prostu świetnie wyglądają. Praca menedżera na takich pulpach to prawdziwa przyjemność. Oczywiście gra oferuje nam wszystkie rodzaje rozgrywek, począwszy od meczy pokazowych, poprzez mistrzostwa sezonu, spotkania w systemie playoff, kończąc na pełnej tabeli rozgrywek NBA sezonu 96/97. Pewną nowością są trenerskie opcje obronne (ustawienie indywidualnego

Balet spoconych ciał

Jeżeli tak dalej pójdzie, to produkcje dla fanów NBA staną się niedługo stałą rubryką na łamach CD Action. Ledwo nacieszyliśmy się Microsoft NBA i odpoczęliśmy po gorącym sezonie, przyjdzie znowu wyruszyć na parkiet w nowej sesji. I bardzo dobrze!

Ponieważ miałem okazję widzieć produkt Microsoftu, z zaciekawieniem otwierałem pudełko sygnowane przez EA Sports. Wydaje się, że obie produkcje są równie udane, jednak palma pierwszeństwa bezwzględnie należy się NBA Live 97.

Przewagę NBA Live 97 nad dziełem Microsoftu najlepiej widać po przejściu do meczu. Trójwymiarowe postacie zawodników stworzone na bazie teksturowanych wielokątów (podobnie jak w Virtual Fighter) wyglądają bardzo ciekawie. Gra takimi postaciami to naprawdę sporo przyjemności. Warto dodać, że płynność ruchów uzyskano dzięki najnowszej technologii cyfrowego "przechwytywania ruchu" (Motion Capture) wykorzystywanej w filmach. W obu produktach mamy do wyboru 29 drużyn NBA, jednak w Live 97 jest zdecydowanie więcej zawodników, a na dodatek mamy dodatkową dwa zespoły gwiazd NBA i cztery drużyny definiowane przez użytkownika! Oprócz mega-gwiazd możemy wypróbować początkujących (rookies) i zawodników niezrzeszonych. Oczywiście są to gracze z kompletnymi kronikami karier



sportowych i notowaniami z sezonu 1995-96. Przekonałem się, że czasem warto postawić na rookies, niektórzy mogą "wyrószyć" na prawdziwych kosiarzy parkietu. Do ciekawej prezentacji zawodników dochodzi świetna realizacja obserwacji meczu. Trójwymiarowe, renderowane w technice Virtual Stadium boiska klubowe wszystkich (!) 29 drużyn możemy obserwować dosłownie w każdej z możliwych perspektyw. Ta prawie nieograniczona swoboda ustalania widoków z "kamer" daje nam niepowtarzalną szansę oglądania ciekawych akcji praktycznie z każdej strony (wirtualnie). Specjalna plansza, swoisty edytor umożliwi wybór prezentacji. Jest to zaawansowane narzędzie, dzięki któremu mecz nabierze cech prawdziwego turnieju mistrzów (to trzeba po prostu poczuć samemu). Dodam jeszcze tylko, że posiadacze Pentium i większej ilości kostek RAM już mogą zacięrać rączki. Trzy tryby rozdzielczości, w tym HIGH to prawdziwy odlot bez Air Nike na nogach! Warto zwrócić uwagę na bardzo ciekawy projekt plansz. Mimo pewnej zamierzonej

pressingu obronnego i opcja podwójnego krycia dla każdego zawodnika). Takich smaczków jest zresztą znacznie więcej... W trakcie gry nie zabraknie również profesjonalnego konferansjera, jak na porządną grę przystało jest to głos autentycznego "zapowiadacza" NBA, Ernego Johnsona Juniora. Dźwięków jest zresztą cała masa i zadbane o ich różnorodność. Mamy również trochę sekwencji filmowych z najpiękniejszymi lotami, ale przede wszystkim mnóstwo "legitymacyjnych" i dynamicznych zdjęć zawodników. Niestety nie wszystkie koronowane głowy zgodziły się udostępnić podobiznę. Takim wyjątkiem jest niestety Jordan. Jeszcze mała, ale jakże istotna informacja. Sieć i modem czekają na Was! Nic ująć..., ale za to dodać! Aż głowa boli! Lepiej przygotujcie co trzeba na przywitanie nowego 1998 roku! Obecny jest już zarezerwowany! Mamy nowego mistrza! Proszę Państwa! przedstawiam NBA Live 97!

ATUSIT O GORO

Producent:
EA Sports
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 145,00 zł

Po prawej:

T-80 również nie jest równorzędnym przeciwnikiem dla amerykańskich czołgów najnowszej generacji - przynajmniej w grze Steel Panther 2. Swoją drogą zwróćcie uwagę na doskonałą (jak na grę strategiczną) grafikę.



informacje. A nie każdy jest specem od uzbrojenia i często trudno się zdecydować na wybór broni tylko na podstawie danych typu: grubość pancerza, mobilność, uzbrojenie, koszt. Zabrakło czasu czy może chęci by poszperać w rozmaitych opracowaniach? Wielka szkoda!

Podział gry na możliwe misje również nie uległ większym zmianom. Mamy więc kampanie, pojedyncze scenariusze oraz możliwości stworzenia własnej bitwy (definiujemy narodowość graczy, rodzaj bitwy, typ i rozmiar mapy oraz dowolnie kompletujemy uzbrojenie). Dodatkowo wprowadzono też możliwość losowego modyfikowania gotowych scenariuszy i kampanii (za pomocą "battle generator").

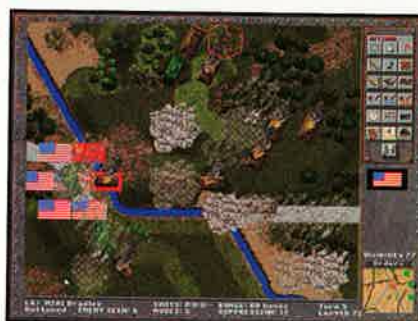
Zwiększyła się ilość scenariuszy hipotetycznych (czyli tych, które oparte są na zasadzie "co by było gdyby...")

Zmierzch czołgów

Wspominaliśmy już o Steel Panthers 2 (CDA 6/96). Pora jednak by dokładnie przyrzeć się tej grze, choćby z tego powodu, że jej pierwsza część to jedna z najbardziej grywalnych strategii ostatnich czasów (naturalnie jest to moja skromna opinia). Nie ukrywam, że w SP I jestem po prostu zakochany i już od dobrego roku nie było choćby jednego tygodnia, w czasie którego nie powróciłbym do jednego z oferowanych w niej scenariuszy. Dlatego z dużą nadzieją oczekiwałem kontynuacji. I gdy w końcu się doczekałem, okazało się (jak niemal zawsze), że mój apetyt przewyższał to, co mi w końcu zaoferowano.

Wsumie właściwie nie ma się czego cześcić. Bo to i leciutko poprawiono grafikę - ale to, co

podobało mi się w roku 1995, dziś już nie wygląda tak efektownie jak kiedyś. Zmiany są zresztą wręcz kosmetyczne - zmieniono kilka ikon, a panel sterujący czy menu, w którym ustawiamy swe preferencje, wyglądają jak tablice rozdzielcze w czołgu. To chyba nieco za mało by gra zdecydowanie zyskała na atrakcyjności wizualnej. Dźwięk pozostał praktycznie taki jak kiedyś - czyli super i hiper. Trudno radykalnie zmieniać na lepsze coś, co i tak było już perfekcyjne (zróżnicowano odgłosy strzałów z rozmaitych broni). Sterowanie jest identyczne jak w SPI, co akurat uważam za zaletę, ponieważ rzadko spotyka się tak



skomplikowane gry obsługiwane w równie prosty sposób. Nadal też dowodzimy siłami na szczeblu plutonu lub batalionu.

Jedyną zmianą na gorsze jest tryb wyboru: kampania, scenariusz czy load/save. Wprawdzie wizualnie wygląda to ładnie, ale niestety jest mało funkcjonalne. Znacznie zwiększono możliwość definiowania rozmaitych parametrów oddziału - łącznie z ustalaniem ilości amunicji, odporności na uszkodzenia, stopnia realizmu walki itp. Wyraźnie wzrosła też rola dowódców podczas bitwy. Teraz dobry "leader" to prawdziwy skarb i należy strzec go jak żrenicy oka (szczególnie w trybie kampanii). Natomiast nie wiem czemu zrezygnowano w opcji "Encyklopedia" z bardzo interesujących komentarzy od autorskich, poświęconych każdemu możliwemu pojazdowi bojowemu i typowi oddziału, a omawiających wady i zalety poszczególnych jednostek oraz sugerujących optymalne zastosowania. W SP II pozostały tylko suche techniczne



- większość z nich dotyczy zresztą konfliktów pomiędzy Rosją i Ukrainą, ale mamy też starcie pomiędzy NATO i Układem Warszawskim oraz USA vs Japonia. Nadal też możemy edytować własne mapy, na których będziemy rozgrywać pancerne starcia. Wybór scenariuszy jest bardzo obfity: od wojny w Korei, poprzez walki arabsko-izraelskie, amerykańską interwencję w Wietnamie, Rosjan w Afganistanie, aż po operację Pustynna Burza (no i scenariusze hipotetyczne). Dziwi mnie mocno fakt, że nie uwzględniono dość znaczącego wydarzenia jakim jest wojna w Czeczenii, ze szczególnie smakowitym kąskiem w postaci masakry rosyjskich czołgów w Groznie, w styczniu '95. Jakby nie było jest to bardzo pouczające doświadczenie dla potencjalnych marszałków i generałów i ukazuje kardynalną indolencję rosyjskich dowódców. Wysłanie czołgów do walk w mieście bez eskorty piechoty, to zaiste grzech śmiertelny (szczególnie dla nieszczęsnych załóg czołgów).

• Steel Panthers 2 & Campaign Disk •

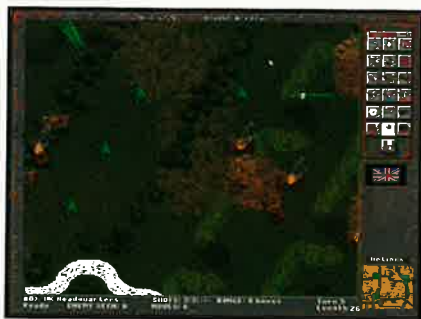


Wybór możliwych oddziałów i pojazdów bojowych uległ ogromnemu wzbogaceniu - wszelako nie jest to tylko zastuga scenarzystów z SSI. Poprzednia część obejmowała jednak wydarzenia z 6 lat, druga zaś dzieje się przez niemal pół wieku. A przez ten czas wysięg zbrojeń nabrał szaleńczego tempa, więc nic dziwnego, że i wybór uzbrojenia jest ogromny. Teraz sam sprzęt jakim dysponuje armia polska jest dużo większy od wszystkich dostępnych w SP1 systemów broni. (Tu od razu prostuję informację Lorda Yabola - mamy na stanie "Twardego", tyle że w grze występuje on pod symbolem PT-91 i nie posiada pancerza reaktywnego; zdumiewa natomiast informacja z Encyklopedii, iż T-34/85 użytkowany był przez naszych wojaków aż do roku 1988 - to chyba jakiś dowcip SSI?!).

Granie w SP2 nie dało mi tak dużej radości jak w SP1. Ale nie jest to nawet wina programistów czy gry co... czasu w jakim żyjemy i nowych technologii. W 'jedynce' czołg był królem pola walki, a zmasowany ogień Tygrysów, któremu nic się nie mogło oprzeć, czy prawdziwy potop T-34 zalewających pozycje wroga - to było to! Dziś realia się zmieniają. Piechota wyposażona w najrozmaitsze granatniki i rakietę przeciwpancerną, transportery wyrzuciujące kierowane przewodowo rakietami, samoloty "grzejące" tysiącami uranowych pocisków z sześciolufowych działek i zrzucające inteligentne bomby, czy "latające czołgi" w rodzaju Apache czy Hinda z bateriami Hellfire'ów na pokładzie zmieniły czołg w rodzaj dużej zbiorowej stalowej trumny. Masowa pancerna szarża jest obecnie najlepszą metodą na szybkie zakończenie gry (plus komunikat o naszej ciężkiej porażce). Wprawdzie, i owszem, fajnie jest zmierzyć ze sobą amerykańskie Abramsy z irackimi T-72... ale to już nie to. Na naszych oczach odbywa się bowiem agonizacja czołgu. No ale nie może być inaczej - wedle wojskowych statystyków przeciętny czas życia załogi współczesnego czołgu podczas potencjalnego globalnego konfliktu to... 15 minut. I to SP2 ukazuje z bezwzględną szczerością. Brawa za realizm... ale jakoś czołgowi robi się ciężko na duszy. Naturalnie gra ma swoje stałe i honorowe miejsce na moim twardzieli, lecz

przynaję - w Steel Panthers gram, w Steel Panthers2 sobie tylko pogrywam. Ta gra powinna mieć podtytuł "zmierzch i upadek". Rzecz jasna każdy, kto tak jak ja jest zauroczony "stalowymi kotami", powinien koniecznie mieć 'dwójkę' w swej kolekcji.

I to miał być już koniec recenzji, ale trzeba trafić, że po paru dniach otrzymaliśmy jeszcze aneks do tej gry. Jest



to "Steel Panthers 2: Campaign Disk", zawierający dodatkowe misje (scenariusze) oraz trzy zupełnie nowe kampanie. Scenariuszy jest równo trzydzieści, a obejmują wojnę w Korei (1950-51), Wietnam (1960-69), a także hipotetyczne starcia pomiędzy NATO i UW oraz wojny arabsko-izraelskie i lokalne konflikty: od Grenady po Bośnię! Natomiast nowe kampanie to już czysto fantastyczne wymysły scenarzystów: wojna w Korei, w roku 1998 (tradycyjnie komuniści z Północy atakują), atak Niemców na Europę w 1990 (Brytyjczycy w roli "zbawców ludzkości") oraz... uwaga, uwaga... konflikt pomiędzy Niemcami i Polską w roku 1990. Ale żeby było śmieszniej (?), to nie liczcie, że będziecie mogli wcielić się w dowódców naszych oddziałów. Gdzie tam. To dzielni Francuzi postanowili tym razem jednak zachować się przyzwoicie niż w 1939 i rozpoczęli gwałtowną kontrofensywę na linii Renu. "Czy Francuzi uratują Polskę?" - stawiają dramatyczne pytanie autorzy gry. Nie chcę się mieszać w politykę i nie mam nic przeciwko Francuzom, ale... mówiąc delikatnie wątpię by w rzeczywistości chcieli im się to robić. No ale cóż - jak fantazjować to na całego! A dodatkowe misje to przecież zawsze łakomy kąsek dla fanów. Więc - polecam.

MAC ABRA

Producent:
SSI

Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS,
SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:

UWAGA

Jezyk polski

NAJTAŃSZY KOREPETYTOR 550 zagadnień

NAJLEPSZA POMOC DYDAKTYCZNA TESTY, WYKŁADY, ĆWICZENIA

SKOŁA PODSTAWOWA I EGZAMINY DO SZKÓŁ ŚREDNICH

CO PROGRAM POTRAFI ?

- uczy elementarnych zasad j.polskiego,
- kontroluje i ocenia postępy w nauce,
- przygotowuje do egzaminów wstępnych do szkół średnich,
- drukuje testy egzaminacyjne,
- prezentuje wiedzę w atrakcyjnej formie,

Polonistę możesz zamówić telefonicznie lub udać się do naszych dystrybutorów w całej Polsce:

Basta
Daiva
HMS Computer
Techland
Avalon
Avax
O.K.W. Elektronika
Mark-Soft
Mirage
Exe
Valdico
Marmet Interplay

KATOWICE
ŁÓDŹ
OPOLE
PARCZEW
RZESZÓW
WARSZAWA
WARSZAWA
WARSZAWA
WROCLAW
WROCLAW
ZABRZE



Cena detaliczna (wysyłkowa)



Danuta Dudek

55-200 OŁAWA

ul. B.Chrobrego 20c/15

tel./fax (071) - 1 - 341 - 08



Diablo: lustracja



U góry:
Po wizycie
w wilgotnych
podziemiach przyda
się maść na
korzonki. Dziś
wyprzedzę.

W grudniowym numerze CDA wyjątkowo entuzjastycznie pisaliśmy o hicie Blizzarda: Diablo - grze, która w opinii wielu graczy bezkonkurencyjnie zwyciężyła w plebiscycie na RPG roku 1996. Mój zachwyt doprowadził nawet do tego, że redakcyjni koledzy nazwali mnie "Lord Diablo". Po okresie początkowej euforii przyszedł czas, by rozebrać grę na czynniki pierwsze, nie zostawiając na niej suchej nitki.

Zaczniemy od scenariusza. Jest to jedyna rzecz, która nie została zmieniona w stosunku do kolejnych wersji testowych, chociaż osobiście mam trochę żalu o zmianę głosu karczmarza, który opowiadał nam całą historię. Wcześniej był doskonały, a teraz zaledwie dobry. Co do dźwięku, to tutaj Blizzard jak zwykle zabija konkurencję (o ile w ogóle można mówić o konkurencji w przypadku geniuszu muzyków odpowiedzialnych za Warcraft 2 i Diablo). Pamiętajcie to, co podziwialiście w wersji demo? Rzuciła na kolana każdego, choć był to tylko jeden temat (w podziemiach drugi). Ostatecznie dodano kilka nowych muzyczek, płynnie przechodzących jedna w drugą. Mimo to również tutaj muszę wsadzić szpilę. W Warcraft 2 muzyka była zapisana w formacie audio, dzięki czemu mogliśmy kiedy tylko chcieliśmy uruchomić sobie w tle CD-Player i wsłuchiwać się w te



doskonale dźwięki. Muzyki z Diablo posłuchałbym jeszcze chętniej, ale niestety nie można. Why?!!!!

Wizualnie Diablo nie mógł już ulec poprawie. Nie świadczy to jednak o tym, że twórcom się nie chciało - wręcz przeciwnie. Z założenia stworzono produkt doskonały (DIABLO dobry) i później nie trzeba już było nic poprawiać. Jedyne, nad czym pracowano do końca, to design panelu opcji, który przez cały okres prac ulegał zmianom, by w końcu uzyskać formę idealną. O ile na początku dość niewygodne było szybkie używanie butelek z "Healem", o tyle obecnie dzięki 8 slotom umieszczonym w górnej części panelu dokonuje się tego

bardzo szybko. Umieszczone tam pergaminy i napoje można użyć natychmiast, co niejednokrotnie ratuje życie. Do spraw technicznych również nie mam zastrzeżeń. Podczas długotrwałych testów Diablo ani razu się nie zawiesił, nie było przekłamań grafiki ani niczego w tym rodzaju. Po prostu perełka. Zresztą to również znak charakterystyczny Blizzarda. Warcraft 2 był taki sam.

Integralną (w zasadzie jedyną) częścią Diablo jest walka. Warto poświęcić jej trochę uwagi, gdyż zginąć jest bardzo łatwo, a napoje z "healem" kosztują. Dylemat pojawia się już na samym początku, wybór postaci determinuje bowiem strategię całej reszty gry. Wbrew pozorom i mniemaniu wielu znajomych wojownik wcale nie jest najlepszą postacią. Owszem, pięknie jest na pierwszym poziomie doświadczenia zejść do podziemi i jednym ciosem ściąć głowę każdemu szkieletowi. Jednak później zaczynają się schody (dosłownie też, ale nie o to chodzi). Natomiast mag od razu dysponuje kilkoma pożytecznymi czarami, w podziemiach dość szybko można odnaleźć księgę z "healem", a później





pozostaje już tylko trzymać bydło na odległość i często uzupełniać niebieskie flaszki. Możecie być pewni, że dobrze rzuciony fireball potrafi więcej niż cios toporem, a przynajmniej krew nie tryska na buty. No i oczywiście nie narażamy d... Mag ma jednak oczywistą wadę, którą jest nieprzydatność w walce w zważeniu (siła 15). Właśnie to zniechęca do niego potencjalnych graczy. Można jednak temu zaradzić. Wystarczy czar "inferno" i już dobieramy się do skóry całej gromadzie obiegających naszego bohatera ze wszystkich stron potworów.

Pewnego rodzaju kompromisem jest wybór kobiety, która posiada wiele cech charakterystycznych dla maga i fightera. Ostatecznie można też zrobić tak jak ja: początkowo wybrać fightera, żywiąc złudną nadzieję, że tak jest łatwiej; kiedy zorientowałem się jak błędna

jest moja opinia, zdecydowałem, że po każdym skoku o poziom w górę będę pakował wszystkie BP (bonus points) w zwiększenie współczynnika "magic". Pomogło. Siły mam wystarczająco, by bardziej upartemu przygrzać toporem, a i z magią coraz lepiej sobie radzę. Przyznam szczerze, że na początku zamierzałem napisać: grajcie fighterem - reszta postaci jest tylko dla ozdoby i do nieczego się nie nadaje. W tej chwili bardziej wypadłoby powiedzieć: grajcie każdym, byle nie fighterem. Obie opinie są trochę ekstremalne, myślę, że kilka prób pozwoli nam na wyrobienie sobie własnego zdania. Zupełnie inna jest strategia gry w sieci. Tam wojownik powinien iść ręką w rękę z czarownikiem ratując go przed bezpośrednim starciem. Kobieta raczej nie nadaje się do gry w sieci (feministki wybacze, chodziło o postać kobiecą), za to jest to doskonały wybór przy grze indywidualnej z powodów, o których wspominałem wcześniej.

Przyszła pora na wady. Wcześniej, kiedy dopiero zetknąłem się z Diablo, moja euforia nie pozwoliła na zauważenie żadnej z nich, ale okazało się, że są (choć niezbyt znaczące). Po pierwsze: jaka katedra, a co dopiero wiejska ma tyle pięter podziemi? Z tym faktem wiąże się druga wada: jak na "RPG roku" Diablo jest trochę zbyt mało rozbudowany. Nie



jest to może wina samej gry, a raczej kategorii, do jakiej ją zakwalifikowano: po prostu gdyby twórcy (i cały rynek za nimi) określili Diablo jako grę zręcznościową z elementami RPG, to wtedy nie miałyby sobie równych - jest szczytem doskonałości i stuprocentowym hitem, ale w dziedzinie RPG zadania typu "zejdź na 52 poziom podziemi i zabij megadragona" skończyły się przecież wraz z trzecim Beholderem. Szczerze mówiąc oczekiwałem, że po "zaliczeniu" katedry będę mógł wyjść poza wioskę i powaleczyć np. w lesie, a już ostatecznie, że zadania będą bardziej zróżnicowane (ratunek, eskorta itp.), a tu nie. No cóż, jeśli pogodzimy się z konwencją, nie będzie nam to przeszkadzać, więc nie powinienem się zbytnio czepiać, zwłaszcza, że w Diablo gram namiętnie, jednak tytuł RPG Roku powinien dostać raczej Daggerfall. Diablo przyznałbym po prostu tytuł: "Gra Roku".

U góry:
Ogień oczyszcza -
jak pisał mistrz
Sapkowski. Ale
trewall działa
jeszcze lepiej
(patrz niżej).

LORD YABOL

Producent:
Blizzard
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 155,00 zł

Po prawej:

Ciemno wszędzie,
strasznie wszędzie,
co to będzie, co to
będzie - wycieczka
po Rzymie będzie.
Co za głupie pytanie.



zdemaskować go, powstrzymać dzieło zniszczenia Rzymu, a tym samym zapisać na nowo jeszcze raz karty historii. Twoja misja jest tym trudniejsza, gdyż nikt nie wie, kim lub czym jest Calamitus.

Tajemniczy osobnik, on lub ona, jest przebiegły i dobrze zamaskowany. Odnaleźć i powstrzymać zdrajcę można tylko w jeden sposób - należy zebrać przeciw niemu dowody, skompletować informacje - oto Twój oręż. Musisz odnaleźć pięć papirusów, należących do



pracowni Corneliusa, gdzie znajdziemy również wiele jego notatek, które dużo wyjaśnią i naprowadzą nas na właściwy cel. Większą część gry spędzimy właśnie przy maszynie, która w znany tylko samemu konstruktorowi sposób przeniesie Cię na śnięte ulice Rzymu. O dziwo, korzystając z tego przedziwnego urządzenia prawie nie zauważysz różnicy między światem realnym a "wirtualną rzeczywistością", wykreowaną przez to jedyne w swoim rodzaju zwierciadło. Będziesz mógł bez problemu poruszać się po okolicy, zbierać przedmioty, używać ich, krótko mówiąc - satysfakcja gwarantowana.

Mało tego, maszyna oferuje coś więcej, niż tylko "symulację rzeczywistości", dzięki niej będziesz mógł korzystać z rzeczy, które w normalnych warunkach nie byłyby dostępne w tak wygodnej formie. Pod ręką masz mapy i plany, dzięki którym będziesz mógł z większą precyzją

Rzymska misja

Jest styczeń, Roku Pańskiego 205-ego. Nad Rzymem zawisły czarne chmury. Tajemniczy osobnik noszący nie mniej tajemnicze imię - Calamitus, knuje podstępny plan. Jeśli jego (jej?) starania uwieńczone zostaną sukcesem, całe państwo ulegnie zagładzie, wraz ze wszystkimi dobrami, jakie w nim zgromadzono przez wieki jego istnienia. Ty jesteś jedyną osobą, która może powstrzymać katastrofę.

Wokół panuje półmrok, gdzieś tam rozjaśniony płomieniami pochodni i lamp oliwnych. Słońce, zawieszone gdzieś na horyzoncie, leniwie omiata swoim światłem kamienne budowle Rzymu, rzucając długie cienie na puste ulice miasta. Nienaturalna pustka wzmaga jeszcze, już i tak wystarczająco dziwne, uczucie osamotnienia, które niczym jedyny mieszkaniec opanowało tę część świata. Twoje zadanie nie jest łatwe - musisz odnaleźć Calamitusa,

pięciu liczących się Rzymian, posiadanie ich da Ci podstawy do namierzenia i oskarżenia poszukiwanego, ale nie tudyż się, że to wystarczy - to będzie początek.

W tym niezwykle trudnym przedsięwzięciu pomoże Ci wynalazek Twojego mistrza - Corneliusa, który jako jeden z niewielu w porę zdał sobie sprawę z powagi sytuacji, lecz niestety nie zdążył zadziałać na czas. Calamitus był szybszy, jego ludzie aresztowali Corneliusa. Twój mistrz zdążył w ostatniej chwili Cię zawiadomić i przekazać w Twoje ręce skonstruowaną przez siebie maszynę - Navitor, jedyny sposób by bezpiecznie poruszać się po sterroryzowanym mieście. To właśnie pierwsze zadanie, jakie staje przed graczem zaraz po rozpoczęciu gry - odnaleźć i uruchomić maszynę, która będzie podstawowym narzędziem do osiągnięcia celu. Zadanie to nie jest trudne (zresztą jak prawie wszystkie w tej grze - przynajmniej takie jest moje zdanie), maszyna znajduje się w ukrytej

kluczyć skomplikowaną siatką miejskich uliczek. Będziesz mógł nie tylko szybko identyfikować napotkane miejsca i budowle, ale także dowiedzieć się o nich czegoś więcej. Ponadto znajdziesz tam również kalendarz, schowek oraz notatnik, każda z tych opcji dostępna jest w menu, na dole ekranu (panel sterujący maszyną), tam również znajduje się ruchomy kalendarz, kompas i wyłącznik całego urządzenia. A jak go włączyć? O to musisz postarać się już sam - jak





wspominałem, zadanie nie jest trudne, a gdyby było, instrukcje znajdziesz w notatkach Twojego mentora. Panel sterujący maszyny kryje w sobie kilka niespodzianek, ale te będziesz musiał odszukać już samodzielnie (w tym wypadku pomocna jest instrukcja, che che). Na swojej drodze spotkamy wiele urządzeń, drzwi i innych przedmiotów, w które będziemy mogli ingerować. Chociaż w niejednym przypadku będzie nam dane zmieniać położenie poszczególnych elementów, wprawiać w ruch różne dziwne maszyny, to nie zawsze będzie to miało bezpośrednie znaczenie dla samej gry. Ot po prostu taki dodatkowy element, jak np. zamknięte drzwi, których klamką możemy poruszać, ale i tak nie spowoduje to ich otwarcia. W każdym razie opcja save game działa za każdym razem i na pewno się przyda, gdyż zabawa jest na tyle wciągająca, że na jednej nocnej wyprawie się nie skończy.

Gra przygodowa S. P. Q. R. - czyli Senatus Populusque Romanus (Senat i Ludność Rzymu), sprawia w sumie pozytywne wrażenie. Całość jest raczej statyczna, poruszanie się polega na wyświetlaniu kolejnych obrazów, które dość często wzbogacane są różnego rodzaju animacjami. Pod tym względem sprawa wygląda podobnie jak w grze przygodowej



Po lewej:
Wszystkie drogi
prowadzą do
Rzymu, ta uliczka
również, a więc nie
mamy wyjścia -
zwiedzamy Rzym.

Lighthouse, chociaż w tym ostatnim przypadku dominują raczej ciemniejsze barwy (chwilami nawet odniosłem wrażenie, że za bardzo), to jednak tak obraz, jak i animacje, są generalnie najwyższej próby. Podobnie ma się rzecz z wybieraniem kierunku poruszania się, czynimy to za pomocą kursora, który zależnie od dostępnych w danej chwili opcji zmienia swój kształt. Tak samo dzieje się w przypadku natrafienia na niektóre przedmioty. Rzeczą natomiast, która bezwzględnie zachwyciła mnie w tej produkcji, jest dźwięk. Muzyka, którą mamy okazję słuchać podczas gry, potrafi bardzo skutecznie pobudzić wyobraźnię. Delikatne, subtelnie sączące się z głośników tematy, niepostrzeżenie przenikają się wzajemnie i podsycają panujący nastrój. W tle niekiedy słyszalne są odgłosy przechodzących oddziałów, śpiewających ptaków, cichnących ludzkich głosów, tak że chociaż nikogo nie widzimy, mamy wrażenie, że nie jesteśmy sami - przez cały czas towarzyszy nam uczucie prawdziwej przygody. Czyż trzeba czegoś więcej?

MR JEDI



Producent:
CYBERSITES/GT Interactive
Dystrybutor:
GT Interactive

tel. (0044) 2583791

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Przygoda i historia



Osadzenie fikcyjnej akcji w autentycznych miejscach, i z udziałem autentycznych osób, to w literaturze klasyczny trick, znany nie od dzisiaj. Ostatnimi czasy coraz częściej taką możliwość zaczynają dostrzegać twórcy gier. Taką właśnie próbę podjęli twórcy programu Wersal 1685, noszącego podtytuł "Intrygi na dworze Ludwika XIV". A jaki jest efekt końcowy tego połączenia? Muszę przyznać, że sam byłem tego niezmiernie ciekaw, poniżej znajdziecie wyniki mojego dochodzenia.

Zanim jednak zdam raport, najpierw przybliżę intrygę, która jest osią całej zabawy. A więc jest rok 1685, Ludwik XIV wraz ze swoim dworem od trzech lat mieszka w Wersalu. Pewnego słonecznego ranka, 21 czerwca, w ręce Monsieur Bontempsa - głównego pokojowca królewskiego - wpada pamflet, zapowiadający zniszczenie Wersalu. Jako, że Bontemps odpowiedzialny jest za bezpieczeństwo pałacu, natychmiast czyni odpowiednie kroki... do Ciebie, czyli błękitnego chłopca, służącego w królewskiej sypialni (Garçon Bleu) i zleca Ci misję rozwikłania spisku. Na zdemaskowanie pamfletysty masz tylko jeden dzień, do zachodu

słońca i ani sekundy dłużej - czy zdołasz tego dokonać?

Zanim przystąpimy do śledztwa, możemy zwiedzić cały pałac. Taka wycieczka może pomóc w późniejszym śledztwie, gdyż orientacja w terenie jest tutaj dosyć ważną sprawą. Przy okazji zwiedzania tej potężnej budowli jaką jest Wersal, poznajemy nie tylko otoczenie, lecz także wyposażenie, a w szczególności dzieła sztuki zgromadzone w tym niezwykle eleganckim miejscu. Każdy z przedmiotów możemy nie tylko obejrzeć na dokładnym zbliżeniu, ale również zażądać większej ilości danych na jego

Salon d'Apollon

C'est la grande chambre au centre de l'appartement royal, une des sept pièces en entresol consacrées aux plaisirs de l'été. Le Roi y reçoit au centre du plafond un motif mythologique dédié à Apollon. Sur les quatre murs, des tableaux mythologiques représentent des scènes de batailles ou de gloire. Le Roi y utilisaient d'abord comme chambre. A partir de 1682, le Salon d'Apollon devient la «Chambre du Trône». Avant-dernière pièce du Grand Appartement, elle est dédiée, lors des apéritifs d'appartement, à la musique et à la danse. Le Roi y donne également des audiences solennelles, ainsi que son dernier conseil d'État.



temat. Na przykład w wypadku obrazów, których jest tutaj ponad dwieście, dowiadujemy się, kto jest jego autorem, co obraz przedstawia, jaki jest jego tytuł i wiele innych przydatnych szczegółów. To samo tyczy się postaci, z którymi możemy nie tylko porozmawiać, lecz również poznać je bliżej (bez skojarzeń!). Mało tego - gracz może w każdej chwili skorzystać z niezależnej bazy danych, w której znajdzie wiele cennych informacji na temat wszystkiego, co wiąże się z grą, czyli postaci, przedmiotów, planów pomieszczeń i w ogóle całego otoczenia. W grze znajdziemy ponad trzydzieści trójwymiarowych postaci, wymodelowanych na podstawie portretów z tego okresu - chodzi tu oczywiście o autentyczne postacie, znane z kart historii. Pod tym względem program jest naprawdę dobrze opracowany, z pewnością znamienity jest tu fakt, że powstał on przy współpracy z Francuskim Ministerstwem Kultury, hmm, trzeba przyznać, że ktoś ruszył głową - naśladownictwo jak najbardziej wskazane! Na własnej skórze mogę stwierdzić, że to działa. Już po godzinie gry, dowiedziałem





się, a co najważniejsze - zapamiętałem - o wiele więcej szczegółów niż miałyby to miejsce podczas oglądania jakiegokolwiek programu telewizyjnego lub czytania książki. Tylko niech ktoś sobie nie pomyśli, że zniechęcam do czytania!



W żadnym wypadku! Książka to podstawa, a program tego typu zachęca do pogłębiania wiedzy, i oto chodzi. Ponadto wygląda nie najgorzej, gdyż sceneria, którą podziwiamy

w grze, wykonana jest w technice OMNI 3D, pozwalającej na dowolne rozglądanie się w całkowicie trójwymiarowym środowisku

(360 stopni w poziomie i pionie), które, trzeba przyznać, prezentuje się bardzo atrakcyjnie. Co prawda swoboda ruchu nie jest tak wielka, jak np.

w Quake - tutaj odbywa się to na zasadzie "automatycznego przejścia" z miejsca na miejsce, ale w tym wypadku nie jest to konieczne, gdyż mamy do czynienia z grą przygodową, a nie ze strzelanką.

W każdym razie sama gra jest równie wciągająca, co gonitwa w doomie, gdyż bardzo szybko poddajemy się specyficznemu nastrojowi, jaki panuje w tej niezwyklej budowlu, po której się poruszamy. Rozgrywka dzieli się na siedem aktów, kolejno są to:

1. Przebudzenie Króla,
2. Od przebudzenia do rady,
3. Od posiedzenia rady do mszy,
4. Obiad,
5. Król pracuje,
6. Przechadzka,
7. Od kolacji do zaśnięcia.

W każdej z tych części otrzymujemy dostęp do nowych lokacji i spotykamy nowe postacie, a niekiedy wcześniej poznane, tyle że w innych okolicznościach. Animacja postaci to z kolei całkiem inna bajka, bo choć sami bohaterowie prezentują się, podobnie zresztą jak cała reszta, bardzo dobrze, to ich animacja jeśli jest, to bardzo "sztywna" i sprowadzona do "niezbędnego minimum". Ten fakt rzecz



jasna nie przeszkadza w grze, ale uznałem, że należy o nim wspomnieć. W każdym razie dźwięk jest elementem, który niewątpliwie podbudowuje i znacznie wzbogaca atmosferę. Grze towarzyszy czterdzieści minut oryginalnej barokowej muzyki, która świetnie oddaje ducha tamtych czasów, szczególnie że jej jakość również nie pozostaje w tyle za grafiką. Nadszedł czas, aby wspomnieć o rzeczy bardzo istotnej, a mianowicie o tym, że program ten został spolszczony. Począwszy od opakowania, poprzez instrukcję, a na tekstach w samej grze skończywszy. Co prawda postacie nadal mówią po francusku, ale ich wypowiedziom towarzyszą teksty z tłumaczeniem na polski. Krótko mówiąc, polski użytkownik, kompletnie nie znający francuszczyzny, nie będzie miał żadnych problemów ze zrozumieniem czegokolwiek w tym programie. Przed nami dwadzieścia pięć godzin przygody i nauki w historycznie zgodnym otoczeniu i klimacie. Z pewnością istnieją lepsze programy edukacyjne i ciekawsze gry przygodowe, ale nie ma drugiego tak udanego połączenia tych dwóch elementów jak to ma miejsce w tym przypadku.

MR JEDI

Producent:
CRYO/Canal+ Multimedia
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 145,00 zł

W CZTERY OCZY Z JOHNEM ROMERO

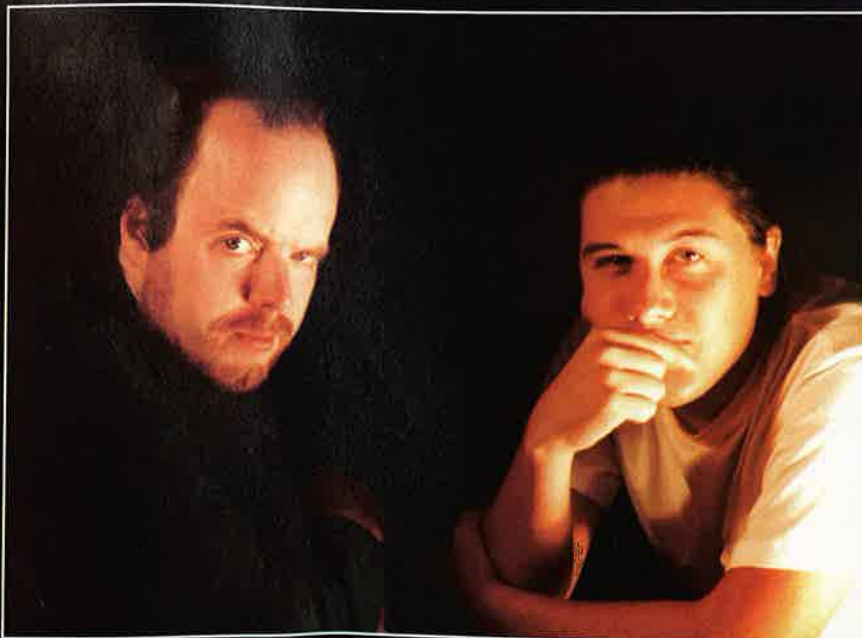
Szybciutko, kiedy nie wystygły jeszcze ciała graczy deathmatchowych poległych przy ostatnim przed wypuszczeniem na rynek Quake'a testach, prasę i wszystkie inne możliwe media obiegła niesamowita wiadomość. Mała (w sensie liczebności ekipy), wielka (w sensie zapisania się na kartach historii) legenda, ukochana przez jakieś 99,9 % światowej populacji graczy komputerowych - id Software - została bez jednego ze swoich potężnych założycieli, Johna Romero. Słynny koder odszedł na początku sierpnia 1996 roku. Powyższe nie jest nekrologiem. Wręcz przeciwnie - to zajawka przedstawienia, po raz pierwszy polskiemu czytelnikowi, postaci Johna Romero. Wszyscy wiemy o kogo chodzi. Słynne okno, które pozostawało zawsze, gdy kończyliśmy sesję w Doom, czy Heretica, wbiło w naszą pamięć te trzy nazwiska - John Carmack, Adrian Carmack (wbrew pogłoskom ci panowie nie pozostają w żadnych stosunkach pokrewieństwa) i właśnie Romero. To właśnie oni, dodając do tego jeszcze Toma Hall, dali początek potentatowi z Dallas w Teksasie. J. Carmack został głównym koderem, A. Carmack - głównym artystą, Romero - programistą i bossem od projektu gier. Zaczęli w grudniu 1990 pierwszym, shareware'owym elementem cyklu gier Commander Keen, Invasion of the Vorticons. Już ten tytuł dał początek kultowemu traktowaniu dzieła id. Kojarzył się on z początkiem kina gore z sześćdziesiątych lat, z filmem Inwazja porywaczy ciał, ponadto nazwisko Romero odnosiło graczy do twórcy najsłynniejszego horroru tego typu, Noc żywych trupów. Wszystko

to odłożyło się w głębokich warstwach podświadomości opisanych przez Freuda (id). Niebawem miało przynieść potężne efekty. W grudniu 1991 wychodzi Commander Keen: Goodbye, Galaxy! Id staje się najsłynniejszą firmą z całej shareware'owej wspólnoty!

W maju następnego roku raczkujący rynek zostaje po prostu zmiażdżony dziełem id wypuszczonym przez potentata - Apogee: Wolfenstein 3D przynosi z sobą nowe standardy i nawyki grania z komputerem. Filozofia shareware staje się czymś, za czym idzie komercyjny sukces - Wolfenstein został sprzedany w 250.000 egzemplarzy, kolejne miliony grały w wersję okrojona, niezarejestrowaną. Już wkrótce świat ogarnęło szaleństwo doom: Doom z 1993 roku i Doom II: Hell on Earth z 1994 stały się wydarzeniami kulturowymi, zmieniającymi w pewnym sensie obraz naszej cywilizacji. W dziedzinie gier komputerowych ogłosiły niepodzielne panowanie produktów FPP i wyścig o doskonalenie engine'u. Przeciętny wyjadacz chleba w postaci rodzica oglądającego to, co dzieje się na ekranie czy polityka i kaznodziei rozprawiających nad nihilizmem scen, w których gracz -dziecko 'bawił się' w atmosferze porozwieszanych na ścianach szczątkach ludzkich, konwulsyjnych odgłosów mordowanych bestii



i pojawiających się co chwile symboli satanistycznych, przejmował się okrucieństwem zabawek nowej generacji i zaczął knuć spisek na temat wprowadzenia v-chipów (to nie żart - wiele razy czytałem w prasie katolickiej, w kontekście dyskusji nad upadkiem moralności na świecie wyraźne odniesienia do doom, z cytatami i opisami!). Oczywiście przewrót kulturowy polegał również na projektach zrobienia filmu na podstawie gry (Ivan Reitman z Universal Pictures), wydania serii odwołujących się do niej książek czy też stworzenia wersji Doom dla kablowych interaktywnych telewizji. Id Software nie stało w miejscu i nie odcinało kuponów od popularności doomów. Od 1994 roku zaczęli w tajemnicy przygotowywać nowe środowisko, nowy klimat gry. Zaczęli budować nowe legendy i nowy engine. Poszli w kierunku jeszcze większej realności, która teraz osadzona została w mrocznym świecie fantasy. Tak, tak firma pracowała nad kolejną zadymą. W ramach projektu pojawiły się niesamowite: Heretic i Hexen. Aż nastał Quake. Zmiażdżył on potęgę Doom, tak jak Doom zrobił z Wolfensteinem. Na nową, najdoskonalszą obecnie technologię 3D gracze czekali bardzo długo. Doczekali się. Co będzie dalej? Na pewno parę milionów sprzedanych egzemplarzy (Doom II miał ich do premiery Quake'a około miliona) gry. Dalszy ciąg legendy (Quake II?)... Pewne jest jedno - ekipa z id będzie się przypatrywała losom swojego produktu bez swojego niepodważalnego guru. John Romero, po założeniu nowej firmy, Ion Storm, będzie myślał daleko od swoich przyjaciół i ich wspólnego dzieła. Ciekawe jaką zawieruchę przyniesie ze sobą Burza Jonowa. John jak zwykle jest pewny siebie, rozsiadł się w swoim nieziemskim gabinecie. Swobodnie, z typową dla siebie nonszalancją odpowiada na nasze pytania. Nic nie jest w stanie go zaskoczyć.





CD-A:
Dlaczego postanowiłeś opuścić id Software?

Romero:
Chciałem zacząć projektować gry trochę innego typu. Z drugiej strony postanowiłem odejść i stworzyć nową firmę, rozwijając w niej projekty w oparciu o to, do czego doszedłem dzięki id. Zresztą z chłopakami z id pozostają ciągle w bardzo dobrych stosunkach. Jesteśmy kumplami.

CD-A:
Powiedz nam zatem coś o projekcie Ion Storm, Twojej nowej firmie?

Romero:
Ion Storm pracuje nad trzema tytułami jednocześnie. Pierwszy to przygodowa gra akcji 3D, z elementami role-playing. Druga gra to klasyczny RPG 3D, projektowany podobnie jak Chrono Trigger z Super Nintendo. Trzeci tytuł to izometryczna strategia czasu rzeczywistego.

CD-A:
A nad czym Ty osobiście pracujesz?

Romero:
Ja jestem zaangażowany w tę przygodówkę 3D. Nosi ona roboczy tytuł Daikatana. Chcę w niej pokazać, jak dużo można jeszcze dokonać w dziedzinie gier komputerowych oglądanych z perspektywy gracza.

CD-A:
Wróćmy na chwilę do przeszłości. Jestem zainteresowany jak Ty osobiście oceniasz ten cały szum, który zrobiono wokół Quake'a? Czy to rzeczywiście była rewolucja w świecie przemysłu gier komputerowych, czy też po prostu przedstawiliście w bardziej doskonałej formie to, co zapoczątkował już Doom i Wolfenstein?

Romero:
Quake był z pewnością ewolucją w kierunku, który obraliśmy tworząc Wolfensteina 3D i Doooma. Po pierwsze chcieliśmy wyakcentować sieciowy charakter gier tego typu, tak aby gracz mógł korzystać swobodnie z czegoś takiego jak Internet. Po drugie chcieliśmy, aby nasz nowy engine pokazał doskonale rozwiązania jeśli chodzi o efekty świetlne, cieniowanie, i aby grający czuł, że porusza się w prawdziwym trójwymiarowym świecie.

CD-A:
Czy wszystkie te nowe stwory również oznaczają nadanie waszemu engine'owi 'nowej jakości'? Mam na myśli zwłaszcza tych starożytnych rycerzy z wyższych poziomów Quake'a.

Romero:
Te nowe klimaty związane są z 'otoczeniem' gry. Rycerze, ogry, demony itd, znajdziesz na 'średniowiecznych' poziomach gry, tam cofasz się w czasie.

Pomyśleliśmy, że bytoby to ciekawe wskoczyć powiedzmy do XI wieku, i z całym tym arsenałem śrutówek, wyrzutni rakiet zmieść z powierzchni ziemi tych starożytnych mutantów. Rodzaj szatańskiej Armii Ciemności ciekawie wypada w zestawieniu z futurystycznymi gadżetami militarnymi

CD-A:
Jak to się stało, że postanowiłeś zostać twórcą gier komputerowych?

Romero:
Działo się to na początku lat osiemdziesiątych, w czasie, gdy PacMan to było coś. Spędzałem właściwie każdą wolną chwilę grając w PacMana, Asteroidy i inne tego typu rzeczy. Grając tak wiedziałem, że w przyszłości będę programistą gier. Kiedy miałem 12 lat rodzice kupili mi pierwszego Apple'a. Tak to się zaczęło.

CD-A:
A dalej było id...

Romero:
- (Śmiech) Nie, id było znacznie później.

CD-A:
No więc jak w id wpadliście na pomysł stworzenia czegoś takiego jak Wolfenstein 3D?

Romero:
Coż, nasza pierwsza główna gra 3D wymagała świetnego otoczenia, klimatu oraz czegoś naprawdę nowego. Wpadłem wtedy na pomysł zrobienia remake'u gry Castle Wolfenstein, z wykorzystaniem naszego nowego engine'u 3D. Wszyscy w id kochaliśmy te chwile, kiedy siedząc do wczesnych godzin rannych, po całej nocy spędzonej na grze, byliśmy tak nabuzowani tym, co się działo na monitorze, że podskakiwaliśmy na krzesłach za każdym razem, kiedy faceci z SS wbiegali do danego pomieszczenia. Z drugiej strony nikt od tamtego czasu (1981) nie zrobił gry akcji z faszystami. Mieliśmy więc coś naprawdę cool i zupełnie nowego jeśli chodzi o klimat. Niezłe się zapowiadało.

CD-A:
Co jest potrzebne, aby zrobić grę taką jak Quake?

Romero:
Przede wszystkim, zależy to od tego, dla kogo pracujesz. Id Software jest dosyć małą firmą, tam można sobie pozwolić na robienie tego, co się chce. Ma się



pełną niezależność od wszystkich tych inwestorów, udziałowców, rad nadzorczych. Można więc skoncentrować się na żmudnym, morderczym wysiłku rozwijania i dopieszczania najnowocześniejszej na świecie technologii 3D, poświęcając na to maksymalną ilość czasu, pracując często do granic biologicznej wytrzymałości. Stworzenie tego, co będzie potem obowiązującym standardem wymaga zatem wiele energii i poświęcenia. Oczywiście, nie muszę chyba nikomu mówić, że wszystko to byłoby niemożliwe bez talentu prawdziwych światowej klasy programistów, takich jak John Carmack czy Michael Abrash. W ogóle nic nie można by zrobić bez talentu i odpowiednich ludzi. Gra to dzieło grupowe, potrzebujesz więc specjalistów z różnych dziedzin. Musisz mieć guru sieciowego, kogoś, kto będzie programował najniższą, najbardziej podstawową warstwę struktury sieciowej, oraz zajmie się później zaprojektowaniem interfejsu i konfiguracją gry dla potrzeb sieciowych. Dalej potrzebny jest sprytny programista 3D, który miałby jasną wizję, jak będzie wyglądał engine, kiedy zostanie już ukończony. Musisz mieć eksperta od optymalizacji [trzeba by było wprowadzić do słownika polskiego pojęcie optymalizacji w sensie programistycznym, z którą tradycyjna optymalizacja, jako znalezienie 'złotego środka' nie ma chyba wiele wspólnego - red.], aby odłączył od głównej pętli renderingu danej sceny tak dużo cykli jak to tylko możliwe [aby, w sensie ogólnym, przyspieszając pętlę renderingu, zwiększyć szybkość działania gry - red.]. Dalej, niezbędni są najlepsi na świecie projektanci od poziomów, którzy muszą zwrócić uwagę na detale otoczenia i płynność gry. Potrzebujesz też specja od sztucznej inteligencji, aby zaprogramował wszystkie potwory, broń, artefakty, drzwi, platformy itd. W końcu musisz mieć doskonałych artystów, którzy pracując razem mogą nadać grze spójnego pod względem wyglądu i atmosfery charakteru i zadbają o każdy szczegół tego, co związane jest ze sztuką w grze, bez względu na to czy jest to obiekt trójwymiarowy, tekstura czy sprite. Wszystko musi być utrzymane

w tym samym klimacie, choć jest tworzone przez wielu artystów.

CD-A:

A co z pieniędzmi. Czy wystarczy natchnienie, talent i 'zgrana paczka'?

Romero:

Je też trzeba brać pod uwagę, bo przecież robisz coś, o czym nikt do tej pory nie miał żadnego pojęcia. Musisz się zmieścić w odpowiednich terminach. Zatem pieniądze z jednej strony, a odpowiednio nieduża ekipa pracująca nad projektem z drugiej to z pewnością najważniejsze rzeczy w produkcji gier takich jak Quake.

CD-A:

Zwróćmy się w stronę przyszłości. Czy bylibyś w stanie poprorokować trochę? Jak myślisz, czy to, co zrobiliście w id jest końcem możliwości dalszego rozwoju gatunku gier FPP [first person perspective -red.]. Czy to, co pojawi się w przyszłości będzie jedynie ewolucją danego standardu dopasowanego do coraz doskonalszej maszynery komputerowej?

Romero:

Myślę, że nawet Quake stanowczo nie



jest końcem możliwości FPP. Jak już powiedziałem, zamierzam udowodnić to w projektach Ion Storm. Oczywiście podstawowa technologia 3D może być przede wszystkim lepsza i szybsza, i w tym sensie będzie korzystala z możliwości nowych maszyn. Z drugiej strony większość ulepszeń będzie dotyczyła formy projektowania gier. Dzięki grom takim jak Quake myślę, że takie możliwości ulepszeń zaledwie zostały zarysowane. Dalej wszystko to wymaga wielkiej pracy, aby pojawiła się naprawdę 'nowa jakość'. Myślę, że moja nowa firma będzie należała do tych niewielu, którzy wytyczą nowe horyzonty dla gier FPP.

CD-A:

Czy masz swoją własną broń?

Romero:

Tak, kilka. Najbardziej lubię wyrzutnię rakiet. A z rzeczy innego typu odpowiada mi BFG9000 (śmiech).

CD-A:

Jaka jest Twoja ulubiona gra? Jaki gatunek gier lubisz?



Romero:

Moim faworytem od dawna jest Chrono Trigger z Square, RPG utrzymany w klimacie fantasy, niestety jest on tylko na Super Nintendo. Jeśli chodzi o gry komputerowe, uwielbiam Quake'a i Diablo.

CD-A:

Czy masz jakieś hobby w tradycyjnym znaczeniu tego słowa, jak na przykład zbieranie znaczków?

Romero:

Tak, moje hobby to gry.

CD-A:

Co chciałbyś powiedzieć na zakończenie dla naszych polskich czytelników?

Romero:

Cóż, nie miałem jeszcze wywiadu w żadnej polskiej gazecie, i miło jest wiedzieć, że mania gier komputerowych ogarnęła was tam już tak mocno, że może istnieć specjalne czasopismo poświęcone tej problematyce. Świetnie - po prostu grajcie dalej!

"John jest bez wątpienia elementem stawy i wielkości id Software. Życzymy mu wszystkiego najlepszego, i czekamy z niecierpliwością na to co on, tam w Ion, wykombinuje".
Jay Wilbur, id Software

"John, ego id, zastąpił z podkreślenia do maksimum tego, co się nazywa gore. Zdobył on słuszną reputację jako Quentin Tarantino superprzemocy w grach komputerowych".
GQ Magazine



Test karty GRAPHICS BLASTER MA302

Zakład Informatyczny "STRATUS", tel. (061) 141861

Karta Graphics Blaster jest kolejnym produktem, dobrze chyba znanej wszystkim firmy Creative Labs, z serii "Blaster". Najbardziej znaną pozycją w rodzinie Blasterów jest Sound Blaster, bardzo popularna na całym świecie karta dźwiękowa. Tym razem mamy jednak do czynienia z kartą graficzną. Zanim zacznę opis, chciałbym powiedzieć czego spodziewałem się po testowanym urządzeniu. Po pierwsze: pełnego Plug-And-Play, czyli w wolnym tłumaczeniu: podłącz-i-graj. Po drugie: dużej ilości trybów, w których miałbym dostęp do dużej ilości kolorów. Po trzecie: szybkości, co jest chyba oczywiste przy wymaganiach dzisiejszego software. Po czwarte: profesjonalizmu pakietu jako całości, co obejmuje nie tylko samą kartę, ale także jej oprogramowanie, itp.

Po pierwsze: co w pudełku? Oczywiście karta graficzna. Dalej mamy w zestawie mały podręcznik dotyczący instalacji karty i oprogramowania. Są też trzy dyskietki 3.5" oraz CD-ROM, a także karta gwarancyjna. Samo opakowanie jest oczywiście utrzymane w stylu innych Blasterów. Na samym opakowaniu możemy przeczytać, że: - karta ma zainstalowane 2 megabajty pamięci rambus, która "chodzi" w niezwyklej prędkości 500Mhz - ma wspinała, obsługiwana 64-bitową grafikę w Windowsie zapewnia najwyższej jakości, pełnoekranowe odtwarzanie animacji z wideo, zapewniane hardware'owo przez moduł MPEG; - karta obsługuje rozdzielczości do 1600x1200 i częstotliwości odświeżania do 150 Hz.

Moja przygoda z kartą Graphics Blaster MA302 (bo taka jest pełna nazwa) zaczęła się naturalnie od jej instalacji na płycie głównej. Wszystko odbyło się bez problemu, karta, jak to się mówi, "wlaża" od razu i już po pierwszym uruchomieniu... no właśnie, chciałoby się napisać "mogłem cieszyć czy napisem, który informował mnie, że właśnie zainstalowałem nowe cudo z Creative Labs". Otóż nie! W przeciwieństwie do innych kart, Graphics Blaster nie wyświetla jakiegokolwiek informacji. Ale nie jest to oczywiście nic ważnego, więc ochoczo załadowałem Windows 95 i uruchomiłem program Instalacyjny z dyskietki. Jakież było moje zdziwienie, gdy na końcu program ZAŻĄDAŁ płyty CD. Do tej chwili nie mogłem zrozumieć, jaki jest sens dostarczania dyskietek, skoro na końcu i tak zostałem poproszony o CD. W zasadzie mogłem od razu uruchomić z CD. Chcę tu jednak zaznaczyć, że proces instalacji postanowiłem przeprowadzić tylko raz - to znaczy, że nie sprawdzałem, czy może "już przy drugim uruchomieniu" lub "może źle wybrałem opcję". Instalacja, szczególnie karty Plug-And-Play, powinna zostać przeprowadzona raz i bez problemów ze strony komputera. A problem się pokazał, jako że na koniec Windows 96 napisał, że 32-bitowy sterownik karty Graphics Blaster spowodował uszkodzenie segmentu pamięci (lub podobną informację - przyznam że nie zdażyłem odczytać, ponieważ system wykonał Auto-Reset).

Po tym, jak musiałem ręcznie zainstalować kartę z programu "Dodaj nowy sprzęt", wszystko działało poprawnie. Przeprowadziłem kilka testów, między innymi na programie Photoshop i DirectX SDK. Samo działanie było bez zarzutu, jednak specjalnej szybkości się nie dopatryłem, więc postanowiłem sprawdzić rzeczywistą szybkość karty. Testem było

przesyłanie danych do pamięci karty graficznej. Oto wyniki: Wypełnianie pamięci instrukcją REP STOSD : 12.599 Kb/s; Wypełnianie pamięci instrukcją REP STOSW : 10.816 Kb/s; Wypełnianie pamięci instrukcją REP STOSB : 5.354 Kb/s.

Test szybkości firmy Landmark wykazał szybkość wyświetlania znaków w trybie tekstowym jako 9.102 znaki/s. Dla porównania podam odpowiednie wartości, które uzyskałem na karcie S3 TRIO 64.

- Wypełnianie REP STOSD : 34.883 Kb/s;
- Wypełnianie REP STOSW : 19.578 Kb/s;
- Wypełnianie REP STOSB : 9.033 Kb/s. oraz ponad 20 000 znaków na sekundę w teście Landmark.

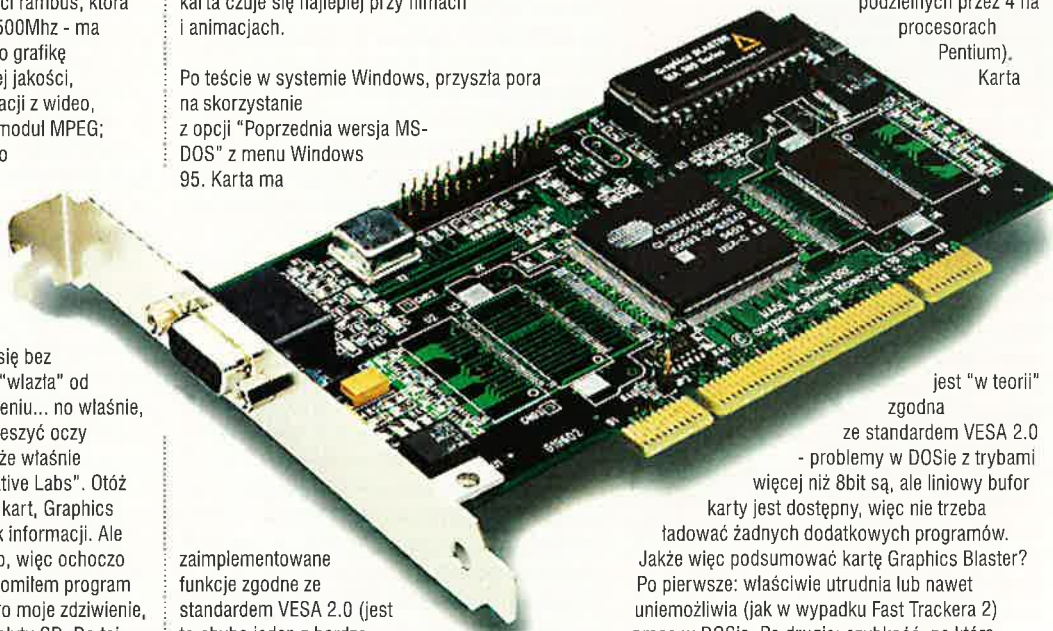
Cóż, wygląda na to, że Graphics Blaster nie jest jednak takim demonem prędkości. Czymś innym jest natomiast dekodowanie filmów zapisanych w technice MPEG. Tutaj karta musiała się popisać dekodowaniem i przesyłaniem na ekran. Test w Windows 95 w 24 bitach, rozdzielczość 640x480 wypadł prawdę mówiąc fatalnie, tryb 640x480 w 256 kolorach zdaje się być tym, w którym karta czuje się najlepiej przy filmach i animacjach.

Po teście w systemie Windows, przyszła pora na skorzystanie z opcji "Poprzednia wersja MS-DOS" z menu Windows 95. Karta ma

który potrafi naprawdę je uruchomić). Sam test pracy z kartą nie przeszedł zbyt pomyślnie. Popularny program muzyczny Fast Tracker 2 wyświetlał "śmieci" i źle przerysowywał ekran, co najprawdopodobniej jest związane z samą kartą, jako że wcześniej nie widziałem takiego efektu - nawet na starociach Fast Tracker 2 działa dobrze.

Teraz trochę informacji technicznych. Karta oparta jest o układ Cirrus Logic serii CL54, ma zainstalowane 2 MB pamięci i nie jest możliwe rozszerzenie pamięci, tak jak w innych kartach, przez włożenie dodatkowej pamięci w podstawkę. Posiada hardware'owy moduł do dekompresji filmów zapisanych w formacie MPEG. Tryby kolorów, które udostępniła to: 8 bitów z paletą (256 kolorów), 16 bitów na piksel (65536 kolorów), 24 bity na piksel (16mln kolorów) oraz 32 bity na piksel (16mln kolorów). To nie pomyłka - tryb 32 bity na piksel to także 16mln kolorów - 24 bity koloru oraz 8 bitów nieużywanych, wiąże się to z lepszą organizacją pamięci (obsługa długich słów zamiast granic 3 bajtowych oraz "kara" za dostęp do pamięci od adresach nie podzielnych przez 4 na procesorach Pentium).

Karta



jest "w teorii" zgodna ze standardem VESA 2.0 - problemy w DOSie z trybami więcej niż 8bit są, ale liniowy bufor

karty jest dostępny, więc nie trzeba łądować żadnych dodatkowych programów. Jakże więc podsumować kartę Graphics Blaster? Po pierwsze: właściwie utrudnia lub nawet uniemożliwia (jak w wypadku Fast Trackera 2) pracę w DOSie. Po drugie: szybkość, na którą powołuje się Creative Labs, wcale nie jest tak zapierająca dech w piersiach - nie ma co się oszukiwać, przy wolnym transferze do pamięci karty graficznej nic nie pomoże. Po trzecie: praca w Windows 95 jest przyjemna, tryby 24 i 32 bitowe działają bez problemu. To, co znajduje się na płycie CD oraz dyskietkach to nic specjalnego, a film MPEG który zajmuje bodaj pół CD reklamuje kartę 3d Blaster, także produkcja Creative Labs, więc może się wydawać, że gdy już kupiło się jedną kartę, ta druga to dopiero coś.

Wnioski: jeśli używasz tylko Windows 95, Graphics Blaster jest ciekawym rozwiązaniem. Natomiast absolutnie odradzam kartę komuś, kto potrzebuje dobrze działających programów w DOSie i nie lubi, gdy wspaniałe tryby jego karty są tylko do wybrania, ale nie uruchomienia.

UNREAL/PULSE

P.s. Testy przeprowadzone na komputerze z procesorem Pentium 90 Mhz.

Podbój mikro i makrokosmosu

Targi międzynarodowego rynku wydawnictw i nowych mediów - Milia '97



8 lutego, godz. 11.00, Nicea. Ciągniemy walizki - ja swoją, Witek swoją. Najpierw redukujemy ilość odzieży, którą przywdzialiśmy w kraju. To normalne postępowanie każdego, kto z piętnastostopniowych mrozów znalazł się w otoczeniu o przeciętnej temperaturze plus 15 stopni Celsjusza. A dalej zostajemy znokautowani: mercedesy 600 SEL (jedynie taksówki w mieście - innych samochodów nie uświadczysz), palmy, dostojne małżeństwo reporterów z CNN, szefostwo Apple'a, Intela, dojazd helikopterem, który jest tańszy od taksówki. Kiedy parę godzin później przekraczaliśmy progi wymarłego kasyna Palm Beach, by wziąć udział w powitalnym bankiecie, wiedzieliśmy już, że znajdujemy się wśród VIP'ów przemysłu komputerowego. I chociaż prawdziwy bankiet dla prawdziwych VIP'ów miał miejsce w całkiem innej sali, możecie być pewni, nasi kochani czytelnicy - Wasz magazyn został naprawdę nobilitowany!

OBNAŻENIE

Targi Milia odbywają się co roku w Cannes (w tym roku była czwarta edycja). Jest to jedna z najważniejszych i największych imprez poświęconych rynkowi wydawnictw multimedialnych. Biorą w niej udział ci, którzy są najbliższymi klientami i najbardziej troszczą się o jego potrzeby, oraz twórcy pracujący nad tym, co będzie wytyczało nowe standardy i nowe gusta użytkowników komputerów na całym świecie. Wszystko to ma kształt potężnego wydarzenia, z całą masą imprez kulturalnych, konferencji naukowych i szkoleń, prezentacji prac studentów najlepszych szkół - tych, którzy jutro zajmą miejsce starszych panów wyciągniętych w głębokich fotelach w pomieszczeniach z napisem VIP Only. Oczywiście, Milia to jedna wielka

promocja i przegląd panujących obecnie na świecie trendów w dziedzinie multimedii. Nie może być na to lepszego miasta niż Cannes - perła Lazurowego Wybrzeża, kraina skrajnej obfitości, przesyty, snobizmu, miejsce, gdzie nic nie jest tanie: począwszy od hotelu (Sheraton?, Nooga Hilton?), przez restauracje, filmy do aparatu i suszarki do włosów (w kropce znalazły się panie, które zapomniały zabrać je ze sobą z domu), a skończywszy na batonikach. Tacy Jurgen Thierig, szef Tivola Verlag, czy Frederic Spagnou, vice prezydent Apple Europe, czuli się tu jak ryby w wodzie, płacąc za wszystko, na lewo i prawo kartami kredytowymi (na koszt firmy!, na koszt firmy!). Zapewne jak ryby w wodzie czują się tu też Catherine Deneuve, David Lynch, Michael Jackson, Steven Spielberg. Tak, tak Milia korzysta z tych samych wnętrz, co targi Midem, z tych, w których rozdaje się słynne nagrody przemysłu filmowego Palais des Festivals. To potężny kompleks wystawienniczo-konferencyjny, masa sal, obiektów, schodów, restauracji i werand.

DEGUSTACJA

W Pałacu Festiwalowym rozsiadła się cała masa stoisk (437 stoiska z 36 państw). Zostały zajęte cztery poziomy kompleksu oraz tzw. Riviera Village - dodatkowe, 'podpalacowe' centrum wystawiennicze. Kto brał w targach udział? Z około 30 branż zajmujących się multimediami byli tu: wydawcy multimedii, producenci filmowi, twórcy i autorzy programów multimedialnych oraz książek, tłocznie płyt kompaktowych, wydawcy gier komputerowych, przedstawiciele przemysłu muzycznego,

fotograficy, muzealnicy, prawnicy, dziennikarze itd. W sumie złożyło się to na około 3.000 firm z 52 państw (rozbieżność z ilością stoisk związana jest z łączeniem wystaw i dzieleniem diabelsko wysokich kosztów uczestnictwa w targach). Wymienianie nazw korporacji, które zaznaczyły swoją obecność na Milia miałyby tyle sensu, co liczenie kolorów w produkcjach Disneya. Jednak warto wspomnieć o paru faktach z tym związanych - przedstawię swoje subiektywne odczucia odnośnie tego, co tam miało miejsce. Nie bez powodu wspominałem o pewnej filozofii VIP, która rządzi Milia. Jest oczywiście, że tam, gdzie przelewają się prawdziwe fortuny, gdzie dochodzi do kontraktów wartych miliardy dolarów, i gdzie trzeba zapewnić odpowiedni wystrój wszystkim tym wydarzeniom, muszą znaleźć się pieniądze: sztafaż wymaga sztafażu. Jasne więc, że znajdują się tu ważni, uczestnicy, przed którymi kłania się ochrona i szatniarki, jak i ważniejsi, którym kłania się cała reszta (to znaczy - cały świat). Ważniejsi wydali masę kasy, aby udowodnić swoją pozycję i jeszcze bardziej napędzić koniunkturę. Podjęli się sponsoringu, dotacji, wsparcia itd. W zamian zapewniono im obecność właściwie wszędzie, na wszystkim i we wszystkim związanym z targami. Torby z materiałami, przewodniki, mapy, poradniki, bilety, identyfikatory, schody, przejścia, okna i parę innych, bardziej ustronnych miejsc. Pewnie, że musi się znaleźć dla nich też miejsce w tym tekście (broń Boże - artykuł nie jest sponsorowany!!!). A więc dziesięć najbardziej ważnych korporacji Milia'97 to: Apple Computer Europe, Intel,





Infogrames (najbardziej rzucające się w oczy firmy - pierwsza zajęła całe piętro dla siebie i swoich kumpli: m.in. Adobe, Quark, Macromedia; drudzy wzięli i 'trzasnęli' na największych schodach Pałacu propagandę dotyczącą ich najnowszego dziecka MMX; ci ostatni okupowali piękne pałacowe werandy w przejściu z parteru na pierwsze piętro), Nederladse Interactive Multimedia Federatie, Union Europeene, France Telecom, Philips Media, Aimia, Sodec, MFG Medien. Masa stoisk, o której pisałem, wślizgała się do mózgu zwiedzającego i stapała się tam w jeden potok, zalew informacji, barw, cen, dźwięków i grzecznościowych zwrotów. Na najniższym poziomie zebrało się najwięcej firm, to tam spędziłyśmy większość festiwalowego czasu. Co mi utkwiło w pamięci? Dużo, mam nadzieję, że wszystko, bo jest to mi bardzo potrzebne do pracy (znowu, podobnie jak po ubiegłorocznym ECTS, spodziewajcie się zobaczyć w kolejnych numerach CDA plony naszego pobytu w Cannes). Zwróciłem uwagę na stoisko Maris, tego od bezkonkurencyjnego RedShift 2. Mała budka, ale to, co zobaczyłem w środku to zapowiadało pewnej rewolucji. Firma przedstawiła ciekawe projekty kilku programów edukacyjnych. Na parę z nich, na przykład Atlas of the Ancient World czy Space Station Commander, radzę się dobrze przygotować, bo ich pojawienie się może spowodować poważne konsekwencje emocjonalne (czegoś takiego jeszcze nie widzieliście!!!). Zaszokowała mnie ekspozycja rosyjskiej firmy, a właściwie dwóch połączonych firm - New Media Generation i Cyryl i Metody. Rosjanie są na rynku od roku a wypuścili już około trzydziestu tytułów, wszystkie świetne, a kilka, jak na przykład program do nauki angielskiego Alice in Wonderland, to produkty genialne i nowatorskie. Oczywiście, klasę pokazali też najwięksi. Discovery Channel Multimedia przedstawił serię ładnych i mądrych

programów dla dzieci. Są to gry i encyklopedie (w szerokim rozumieniu tego słowa) obracające się wokół tematu ekologii i nauki (seria z Jamesem Burkiem). Świetne 'zabawki' pokazał UbiSoft, na którego stoisku, oprócz wyszalenia się na premierze MMX-owego POD-a, można było pobawić się z sympatycznymi bohaterami programów edukacyjno-dziecięcych Rayman (!), Payuta, Kiyeko. Stoiska Infogrames, Philipsa, 7th Level to coś dla maniaków gier komputerowych. Czyli nas. Disney Interactive planuje jeszcze bardziej agresywną politykę reklamowania swoich programów multimedialnych (a mają co reklamować!!!), zwłaszcza na terytoriach zajmowanych na przykład przez nasz kraj. Właśnie - nasz kraj. Nie chciałbym rozwijać tutaj tematu pt. 'Polacy na targach Milia'97', bo nie miałoby to sensu, Polska to po prostu już równoprawny partner w globalnych multimedialnych interesach i wszyscy traktują naszą obecność jak coś najwzyczajniejszego na świecie. Zatem Young Digital Poland, Polska Izba Książki, PWN, Optimus itd - brały bardzo aktywny udział, a jego efekty będą interesujące. Optimus Bis na przykład zamierza wydać wszystkie tytuły z UbiSoftu, które widzieliśmy na targach. Polacy byli obecni nie tylko jako przedstawiciele polskich firm. Poznaliśmy dwie bardzo ciekawe osoby. Pani Beatrice Tarka jest szefem francuskiej firmy Axall Media, która pośredniczy w wydawaniu na rynku polskim produktów takich firm jak Maris czy Grolier Interactive. Wspólne stoisko Axalla i optimusa Nexusa (!) było oblegane. Seria Talk Now! tej pierwszej firmy, jak i zapowiedzi Nexusa (znany już Wam Zamek Tuguli i Moje Pierwsze ABC) były, z tego co widzieliśmy, entuzjastycznie przyjmowane, a w obliczu konkurencji takich gwiazd jak Microsoft, Dorling Kindersley czy Philips, to już coś znaczy. Pani Bo Myszkó pracuje w Hoffman & Associates, firmie, której właścicielka,



Isabel Hoffman przedstawiana jest w swoim kraju, Kanadzie, jako przykład kobiety sukcesu. Feminizm feminizmem, ale faktem jest, że H&A weszło w dość bliski kontakt z gigantem Corel Corporation. I tam mamy zatem swoje 'wtyki'. O produktach i ich twórcach można by jeszcze debatować godzinami. Po co. Macie Wasz kochany magazyn, kupujecie go, przeglądacie, uruchamiacie programy zawarte na naszych cover cds. To jest istota CD Actiona. Nie słowa się liczą a materialne dowody. Tych dostarczymy Wam z pewnością. Po prostu przyglądajcie się uważnie naszemu pismu. Zobaczycie w nim to, co zostało tu napisane oraz to, czego nie napisałem, a co warto jest uwagi.

SZCZĘŚLIWE ZAKOŃCZENIE

Targi trwały cztery dni. Były to cztery długie dni, które kończyły się dla nas zawsze późno w nocy, na lekturze zdobytych właśnie materiałów, planowaniu strategii rozmów z umówionymi na następny dzień firmami. Były to cztery owocne dni. Poznaliśmy wielu ciekawych ludzi. Zobaczyliśmy najnowsze trendy. Właśnie o nich dowiecie się na łamach CD Actiona. Kiedy siedziałem w Air Busie lecącym z Nicei do Paryża, miałem wizję - wiele numerów naszego pisma zapełnionych pięknymi programami, tym co najlepsze na świecie. I tak będzie.

Z prawej:
Nie, nie, nie zmieniliśmy 'barwa klubowych', nie staramy się też emigrować do Kanady. Po prostu przyszliśmy powiedzieć 'Hi!' naszym (i Waszym odtąd także) nowym przyjacielom - Isabel Hoffmann i Bo Myszkó.

MARIUSZ TUROWSKI

PG III

* Grupa JAMM rozpadła się: ich główny koder Galvados przeszedł do Orange, a grafik Visualize założył grupę Radio

* Już wkrótce pojawi się nowy charts-mag, wydawany przez grupę LOOP - nazywać się będzie "SHINE", a redaktorzy mówią, że już teraz do numeru pierwszego mają więcej 'votek' niż miał SPLASH #4!!!

* Swoje demo na party The Gathering przygotowują m.in.: VD, CNCD, TBL!

Scene News !!!

* Technomancer, znany polski koder, znudzony "bezgrupowością" wstąpił do grupy Pulse

* Na party Mekka Symposium z Polski wybierają się m.in. grupy Pulse (PC) oraz Venture

* Członkowie Pygmy Projects (Amiga) może już niedługo zaprezentują demo na PC

* Rozpadła się francuska grupa Klooni: część ludzi z tej ekipy założyła wraz z grupą Ketchup Killers grupę "Pulp"

* Pod koniec marca odbyło się duże party w Niemczech (Mekka-Symposium), będące hybrydą dwóch osobnych party, które już kilka razy odbywały się w tym czasie w poprzednich latach. Zostało zorganizowane przez znane grupy: Amable, Polka Brothers, Artwork.

* Jogeir Liljedahl, niedawny członek Scoop i Virtual Dreams przeszedł do Pulse i razem ze Scorpikiem/Pulse już wyprodukowali music disk pod tytułem "Ambrozja".

* Case/CNCD skończył służbę w wojsku fińskim i pracuje nad PCtowym demem CNCD

* także Nam/Melon Design przygotowuje swoje pierwsze PCtowe demo.

NEWSY PRZYGOTOWALI
UNREAL/PULSE

W dniach 15-16.02.97 odbyła się w Ostrowcu Świętokrzyskim druga edycja pecetowej imprezy pod nazwą Próba Generalna III. Jako "party place" wykorzystano osiedlowy dom kultury, niewielki gabarytowo, lecz stwarzający przyjemną i przytulną atmosferę budynku. Razem przez imprezę przewinęło się ponad 300 osób... nie jest to dużo przyrównując do frekwencji pozostałych tegorocznych zlotów. Nie znaczy to jednak, że Próba Generalna była niewypałem. Na party zaprezentowano porównywalną z innymi ilość produkcji (dem, grafik i modułów) a poziom ich wykonania nawet przewyższał pozostałe tegoroczne polskie imprezy. Gorszą stroną GP III można nazwać brak konkursów pobocznych.... nie odbył się ani jeden "crazy kompot", choć organizatorzy (grupa Absence) podobno przewidziała takowe. Natomiast na naganę zasługuje postępowanie wynajętej ochrony imprezy. Panowie z byle powodu wyrzucali partowiczów za drzwi, używając przy tym niepotrzebnej siły. Tu nasunęło mi się pytanie, czy posiadanie znaczka z napisem "ochrona" umożliwia bezkarne uprawianie bandytyzmu? No cóż... o tym innym razem.

Przejdźmy może do opisu przebiegu całej imprezy. Party-place otwarto około 9:00 w sobotę. Płacąc za bilet wstępu, każdy z uczestników otrzymywał identyfikator i kartę do głosowania. Do godziny 18 wszyscy musieli zagospodarować sobie czas we własnym zakresie. Większość ludzi odsypiała podróż, inni "młócili" sieciowo w Quake'a, natomiast cała reszta spędzała czas przy bezpłatnej linii internetowej lub w barku, konsumując coś na ciepło, bądź po prostu na rozmowach z kumplami. Na godzinę 18 przewidziano pierwszy konkurs: music compo. Jak zwykle rozegrano go w dwóch kategoriach - utwory czterokanałowe i wielokanałowe. Po przeprowadzeniu selekcji w konkursie zaprezentowano ok. 20 utworów. Podczas odgrywania prac konkursowych na bieżąco dostrajano sprzęt nagłośnieniowy, dzięki czemu żaden utwór nie był przesterowany i brzmiał należycie. W kategorii 4-kanałowców z dużą przewagą (bo ponad 100 pkt.) zwyciężył utwór "Blues" autorstwa Revisq, natomiast w multichannel'ach wygrał ja - Scorpik :) Muszę stwierdzić, że na scenie muzycznej pokazuje się coraz więcej młodych talentów i ogólny ich poziom wciąż rośnie. Muzyczki brzmią

zdecydowanie bardziej naturalnie (to już nie syntetyczny charkot komputerowy), a wymyślane tematy wpadają w ucho.

Godzinę po music compo pokazywane były grafiki i raytracingi. Tu też poziom wysoki, szkoda tylko, że prac było tak niewiele (szczególnie jeżeli chodzi o raytracingi). Najlepszą grafikę spośród Bonifacy natomiast Ray-compo wygrał "Failure" Storma.

W intro compo wystartowało już o wiele więcej grup. Produkcje całkiem całkiem, ale coraz częściej dochodzą do smutnego wniosku, że Polacy nie potrafią wymyślać czegoś oryginalnego, lecz wzorują się na produkcjach zagranicznych. Na uwagę zasługuje jedynie ilość efektów, jaką "nasi" potrafią upakować w 64 KB (to naprawdę niewiarygodne). I tak, w kategorii 64 Kb najwięcej ciekawych efektów zmieścił Camel z grupy Pulse, natomiast w 4Kb królował "Shock" grupy Hellcore.

Następnie nadszedł czas na radosną twórczość, czyli tzw. Fun compo. Niestety rzadko która praca była naprawdę śmieszna. Jedynie Commander Culp V rozbawił mnie do łez: chłopaki zrobili 5 minutowy film animowany przedstawiający szkody, jakie poczynił najeźdźca z kosmosu w małym niewinnym miasteczku. Demo to zostało wyróżnione specjalną nagrodą ufundowaną przez LK.AVALON za pomysłowość i ogromny wkład pracy w produkcję tak dużej ilości animowanych klatek.

No i dobrnęliśmy do najważniejszego konkursu. Demo compo wywołało niezwykle dużo emocji. Z wystawionych produkcji na szczególną uwagę zasługiwały demo grup Exmortis, Hypnotize i Screw!Bolt... i w takiej też kolejności trafiły na listę nagrodzonych. Exmortis znowu dołował ponurą atmosferą nafaszerowaną scenami osamotnionych płaczących ludzi, ponurego miasta i królestwa Diabła (wszystko wektorowo), natomiast Screw!Bolt stworzył schizofrenicznego Cyberpunka przeplatane go zdjęciami... uśmiechniętych księży. Warto przy tym podkreślić, że muzyka z tego demo to prawdziwy odlot (Raiden zaszalał!).

No to po konkursach. Sobotnia noc zakończyła się oglądaniem filmów wideo (w tym starych dobrych demek amigowych) i tekno party (lecz ze względu na brak dyskotekowego oświetlenia nieco brakowało mu

EMOTICONS

atrakcyjności). W niedzielę wczesnym rankiem ogłoszono oficjalnie wyniki, a zwycięzców nagrodzono. Sponsorzy imprezy (CD Action, LK AVALON, PMC, FTS INFO, ELEX) przyznali nagrody rzeczowe w postaci kart muzycznych, gier i programów edukacyjnych, prenumerat czasopism, a także stolika pod komputer (którego nikt nie chciał ze względu na jego wagę :). Jak to ostatnimi czasy bywało - nagród pieniężnych nie przewidziano!!! :(

Podsumowując: impreza byłaby udana... gdyby nie kilka ekscesów związanych z narwaną ochroną. Na szczególną uwagę zasługuje wprowadzenie przez organizatorów systemu podliczania wyników zaraz po odbyciu się danego

konkursu. Dzięki temu uczestnicy znali (nieoficjalnie) zwycięzców danej konkurencji w godzinę po jej zakończeniu. Szkoda, że nie odbyły się zapowiadane poboczne konkurencje (crazy compoty, etc)- sobotnie popołudnie zyskałoby na atrakcyjności. Mimo tych uwag mam nadzieję, że przewidziana jest kolejna edycja Próby Generalnej. Mówcie co chcecie, kameralna atmosfera dobrze wpływa na przebieg zabawy.

SCORPIK

Redakcja dziękuje organizatorom za bezproblemowe udostępnienie całego stuffu (w tym prac odrzuconych przez selekcję) i pełne wyniki (opatrzone punktacją).

Wyniki

DEMO COMPO

1. Entropia	Exmortis	140
2. Epilepsy	Hypnotize	99
3. 36.6	Screw!bolt	98
4. Everlasting dimens.	Norferin	77
5. Artemen	Pulp	75

4K INTRO COMPO

1. Shock	Hellcore	108
2. IFS3D	Liberty	77
3. Draft	Logrus	67
4. Meshuggah	Ollie	47
5. ?	Norferin	36

64K INTRO COMPO

1. Broken Pipe	Pulse	89
2. Boom Boom	Tate	76
3. Baptism of fire	Swirl	41
4. Tower	Hypnotize	37
5. Demo	Fuse	36

GRAPHICS COMPO

1. Dorothy	Bonifacy	166
2. Cyber Parrot	Grass	69
3. Fiorina	Bonifacy	62
4. Katowice	Lazur	58
5. Worloc	Lucky	48

RAY COMPO

1. Failure	Storm	139
2. Cave	Horn	132
3. Tank	Toudi	78
4. Pamela	Yasi	77
5. Tunel B1	Qqlek	27

4-CHANNEL MUSIC COMPO

1. Blues	Revisq	304
2. Aural Sea	Keyg&Falcon	185
3. Amorphous dog	Wycelf	152
4. Cyberia	Dooke	124
5. Bash	Mr. Vain	120

M-CHANNEL MUSIC COMPO

1. Flute&bird	Scorpik	224
2. Flower garden	Dan	221
3. Naked Carrion	BarteseK	152
4. Cosmic outflow	Falcon	134

SCENE (CRAZY) NEWS

* Grass razem z LSD i Zielem założyli przemysłową spółkę JOINT-wenczer.

* Falcon poszedł za kratki za używanie zastrzeżonej nazwy samolotów amerykańskich sił powietrznych jako swojej xywki. Również AkiRa został pozwany do sądu przez reżysera - Akira Kurosawę, co tłumaczy jego ABSENCJĘ na Scenie.

* Demo EPILEPSY z PG3 okazało się sabotażem ze strony amigowców! Objawy występujące po jego obejrzeniu do złudzenia przypominają chorobę zwaną padaczką. Poza tym, zajęło ono drugie

miejsce tylko dlatego, że większość głosujących została zaHYPNOTIZEowana przez autorów.

* Cortez po zmianie xywki na Hernando wyruszył do Meksyku odwiedzić swojego kumpla - Montezumę.

* ABsenCe ustosunkowało się do hasła "no need to be present" i znikło ze Sceny. Podobnie postąpił Bad News ze swoim mottem "Quality not quantity" - w BN'ie #5 będzie 50kb textów!

* Warlock odszedł z ABC i wstąpił do NBC. Poziom inteligencji w obu grupach powinien zdecydowanie wzrosnąć :)

CORTEZ

Niektórzy z naszych czytelników nie bardzo rozumieją sens zamieszczania w naszych tekstach znaczków w rodzaju :-), 8), :-/ itp. Wyjaśniamy więc, że jest to prastary scenowy zwyczaj, służący wyrażaniu emocji w tekście. W tekście mówionym to samo słowo może mieć zupełnie odmienne znaczenie, w zależności od intonacji. Np. "ta gra jest rewelacyjna" - może być szczerym komplementem, ale jeśli wygłosi się ją z gryzącą ironią, to słowo "rewelacyjna" nabiera dokładnie odwrotnego sensu. W tekście niemożliwe jest oddanie intonacji, stąd stosuje się "protezy", czyli EMOTICONKI. Słowo to jest skrótem od "emocja" i "ikona". Emoticons, to wyrażanie emocji za pomocą znaków dostępnych z klawiatury. Aby zrozumieć na czym polega zasada emoticons należy spojrzeć na zamieszczony poniżej symbol, odwracając pismo o 90 stopni w prawą stronę.

: -)

Co widzicie? Uśmiechniętą twarz, czyż nie? A ikonka ta oznacza tyle, co "żartowałem, nie traktujcie tych słów 100% serio". Teraz rozumiecie? Ilość emoticons jest po prostu niezmierzona, na Internecie można znaleźć dostownie setki rozmaitych (czasem bardzo odlotowych) symboli. Każdy może wedle woli stworzyć sobie własne emoticonki, ja tutaj opiszę tylko kilka przykładów:

; -)

- "mówię to z przymrużeniem oka, lekko ironicznie"

: - (

- "jest mi smutno, jestem rozczarowany, jest mi przykro"

: - | lub : - ^

- "hmmm, czy ja wiem?"

8 -)

- "autor żartuje, a ponadto nosi okulary"

Emoticonki można stopniować, np.

: - ((

- oznacza "jest mi BARDZO smutno". Te oraz setki innych symboli stosowane są namiętnie w rozmowach na IRCu (Internetowcy wiedzą o co chodzi) ale jak widać z powodzeniem stosuje się je też w Bardzo Poważnych Gazetach [np. CDA :-)].

SMUGGLER :-))))



Dla tych, którzy wybierają się po raz pierwszy na scenowy zlot, czyli party, zebrałem kilka przydatnych (jak miemam) rad:

- Na party nie jeździ się samemu, ani to miło ani bezpiecznie. Należy zebrać się w tzw. brygadę i umówić na wspólną podróż. Zwyczaj każe by jechać w nocy, po to by nad rankiem zjawić się przed party-place, załomotać do drzwi i móc potem ponarzekać, że nie zostało się wpuszczonym o 4 rano... No i te 'nocne rodaków rozmowy' w pociągach...

nie miał na party otwieracza, a sardynki nie chciały same wyjść na zewnątrz - czyli pat, jak mawiają szachiści).

- Jeśli na party jest kateria, bufet lub barek to uważajmy co jemy (i pijemy). Szczepnie odradzam kupowanie wyrobów mięsnych niewiadomego pochodzenia, a już szczególnie wszelakich tatarów i innych tego rodzaju "potraw". Warto też rozejrzeć się za jakimś barem poza miejscem zlotu, bardzo często zapłacimy mniej i dostaniemy na dodatek lepsze jedzenie. Uwaga! Nie wejść przypadkiem do lokalnej mordowni!!! (no chyba, że w grupie 50 innych scenowców, najlepiej zwolenników death-metalu w stroju organizacyjnym).

- Uwaga! Na party NIE zabieramy komputera, jak sądzą niektórzy, a przynajmniej nie wtedy gdy czegoś nie wystawiamy i nie zamierzamy niczego składać na party (co samo w sobie jest pomysłem bardzo poronionym

i rzucenie na niego wszystkich produkcji wydanych na party.

- Party to nie miejsce na podrywanie dziewczyn. Jeśli są jakieś, to najpewniej oznacza, że z kimś przyjechały, a nie że przyjechały same w celu nawiązywania znajomości :-). Nieprzestrzeganie tej zasady często grozi sformatowaniem twarzy podrywacza przez zazdrosnego scenowca.

- Jeśli coś na party wystawiamy, to kończymy to odpowiednio wcześniej i na dodatek sprawdzamy czy "chodzi" na wszystkich komputerach do jakich mamy dostęp. Nie ma niczego gorszego niż składanie dema na samym party, parę godzin przed tzw. dead-line'em, w gwarze i na pożyczonym komputerze. Zwykle i tak nie będzie chciało działać.

- Alkohol... podobno wszystko jest dla ludzi, ale chyba nie po to jedzie się z 300 km w przepełnionym pociągu i płaci

Poradnik party-zanta.

- Do plecaka oprócz suchego prowiantu i mokrego picia oraz czegoś na stuff wkładamy też: dezodorant, mydło, pastę i szczoteczkę do zębów. Wiem, że to trywialne, ale wypad na party to jeszcze nie powód by zabijać "zapaszkiem". Niestety, na polskich zlotach prysznic nie ma na razie co liczyć. Warto też zabrać nieco papieru toaletowego (a najlepiej nocnik) oraz klamerkę na nos, nader przydatną jeśli chcemy skorzystać z jedynej toalety w budynku mieszczącym z 200 party-zantów.

- Bardzo przydaje się śpiwór i karimata. Warto się przespać po party lub nawet w czasie tegoż i nie wracać ślaniając się na nogach ze zmęczenia. Najlepiej zapaść trochę snu po zakończeniu wszelkich konkursów. Przed podliczeniem głosów i ogłoszeniem wyników jest zwykle wielogodzinna dziura, podczas której wszyscy wałęsają się bez celu, zbyt zmęczeni by gadać.

[Mi samemu "udało się" na Intelu 2 zasnąć akurat podczas demo compo, właśnie dlatego, że zlekceważyłem powyższą dobrą radę. Lifter]

- Zabieramy parę konserw i koniecznie własny otwieracz do nich. O tym ostatnim lepiej nie zapominać, żeby nie znaleźć się w takiej sytuacji jak ja niegdyś (ja miałem konserwy, ale nikt

i gwarantuje porażkę). Na party jedzie się by pogadać z dawno nie widzianymi kumplami lub poznać nowych ludzi, spotkać swoje "kontakty", a nie siedzieć na sali z oczami wlepionymi w ekran... Przejechanie kilkuset kilometrów po to by posiedzieć przy własnym komputerze na party to po prostu idiotyzm.

- Pamiętać należy, że dyskietki już dawno wyszły z mody. Dużo lepszym pomysłem jest zabranie samego twardego dysku

ze 20 zł za wstęp by później, po dwóch godzinach uczestniczenia w party, zaliczyć tzw. "zgon" i obudzić się na drugi dzień, gdy organizatorzy właśnie kończą wynosić śmieci z sali, gdzie było party. Zalecam więc rozsądny umiar lub nawet (dla młodszych wiekiem) 100% abstynencję :-).

Ok, to chyba wszystkie rady, na początek wystarczy. Przyjemnego party!

ADAM "AKIRA" ANTONIUK



Konkursy

W związku z tymi świetnymi świętami (rocznica CDA, prima aprilis) mamy całą masę świetnych konkursów. Najpierw w spółce z różnymi firmami - twórcami bądź dystrybutorami programów, a potem my sami, redakcja CD Action - dajemy Wam sporą szansę na wylosowanie atrakcyjnych produktów. Nie ma tu miejsca na primaaprilisowe dowcipy, bajerowanie, wciskanie kitu i "robienie sobie jaj z pogrzebu" i z zdesperowanych graczy.

Najpierw jednak ogłaszamy zwycięzców poprzednich konkursów. Na pierwszy ogień idzie nasz słynny konkurs świąteczny.

Gry-legendy z LucasArts otrzymują: **Marek Białożyty z Rybnicy** (Dark Forces), **Dariusz Walendowski z Kalisza** (X-Wing), **Mariusz Iskra z Tarnowa** (Tie Fighter); grę ufundowaną przez firmę Avalon, polski przebój A.D. 2044 wylosował **Janusz Micor** ze Ślemienia

Dalej, mieliśmy dla Was programy i upominki, o które postaraliśmy się wspólnie z firmą **Mirage**. Na pytania o Larę Croft itp. przyszła cała, gigantyczna masa odpowiedzi. No i kto dostanie nagrody? **Piotr Koźlicki z Katowic**, **Paulina Kaźmierczak z Poznania**, **Jędrzej Szymanowski z Wągrowca** (nie jestem pewien co do regionalnego zwyczaju odmiany tej miejscowości), **Marcin Dąbrowski z Rzekunia**, **Beata Łopuszyńska z Sulmierzyc**. Dodatkowe nagrody otrzymują: grę **Johny Bazookatone** **Magdalena Stefanowicz z Jastrzębiej Góry** (za wytrwałość - 10 przysłanych pocztówek) oraz program ufundowany specjalnie przez szczecińską firmę **Parasol multimedia** - Max i tajny wzór wujka Ponga **siostry Joanna i Izabela Olińskie z Marzenina** (dziękujemy za śliczne rysunki).

Pięć osób, spośród tych, którzy prenumerują nasz magazyn od pierwszego numeru, dostaje w nagrodę egzemplarz doskonałego pakietu LangMaster Collins Cobuild Dictionary (patrz recenzja w tym numerze)!: - **Ryszard Kwiatkowski z Poznania**, **Leszek Koropcuk**

z Lublina, **Krzysztof Jakubowski z Milanówka**, **Wojciech Matuszewski z Poznania**, **Jan Kwiecień z Bodzanowic**. *

Egzemplarze Ziemi we wszechświecie, które losowaliśmy dzięki uprzejmości firmy **Impresja z Poznania** powędrują do **Elizki Zawadzkiej z Konstantynowa** i do **Macieja Ratajczaka z Kościana**; Zamek Królewski, również z Impresji, otrzymują **Tomasz Owczarek z Ostrowa Wielkopolskiego** i **Krzysztof Zmyślony z Twardogóry**.

Następny konkurs udało nam się zorganizować dzięki **Windpolowi**. Programy Internet otrzymują: **Marta Żebruń z Wrocławia**, **Rafał Piatek z Głogowa**, **Robert Maliński z Opola**, **Agnieszka Janikowska z Radomia** oraz **Agnieszka Sudak z Tarnowa**;

Grę Necrodome od naszej redakcji dostaje **Mariusz Najda z Kozienic**

Mamy następne konkursy. Przede wszystkim w związku z naszą rocznicą wymienię trzy tytuły gier, które opisałyśmy w pierwszym numerze CD Action. Nagrodą jest niespodzianka. Czy wartościana? Pomyślcie sami... Z nami warto trzymać! Dowód? - proszę oto on:

Kolejny zorganizowaliśmy z firmą **Mirage**. Do wygrania gry Wages of War plus kompakt z muzyką z gry Blam! Machinehead; Big Red Racing również plus kompakt z muzyką z Blam! Machinehead; Captain Quasar plus muzyka z gry Shellshock; Chaos Overlords dodatkowo z kompaktem z muzyką z Shellshocka. Pytania: 1. Jaka firma stworzyła grę Heroes of Might and Magic 2, dystrybuowaną w Polsce przez Mirage. 2. W którym numerze CD Action została opisana gra Shellshock.

Trzeci konkurs mamy dzięki firmie **Optimus Nexus**. Egzemplarz (są trzy do rozlosowania) rewelacyjnej, opisywanej w tym numerze Encyklopedii Ssaków można otrzymać po udzieleniu odpowiedzi na proste pytanko: - Na ilu płytach CD została wydana Encyklopedia

Ssaków? Dwa egzemplarze programu Nexusa Moje Pierwsze ABC mogą otrzymać ci, którzy rozwiążą następujące zadanie: - Wymień nazwę przynajmniej dwóch programów firmy Optimus Nexus, które opisałyśmy w CD Action. Mamy też egzemplarz Encyklopedii Kosmosu, aby wziąć udział w jej losowaniu: - Podaj nazwisko pierwszego Polaka, który poleciał w kosmos.

Następny konkurs zorganizowaliśmy dzięki firmie **User**, wydawcy Polan. Sześć egzemplarzy tej gry w wersji CD rozlosujemy wśród tych, którzy odpowiedzą prawidłowo na pytanie: Jak ośwoić niedźwiedzia? (Chodzi oczywiście o misie z gry Polanie)

Mamy też konkurs firmy **Marksoft**. Do wygrania gry: Destiny, Age of Sail, Stars. Pytanie brzmi - Jaki głośny symulator lotu (oczekiwany długo produkt firmy Empire) pojawił się w Polsce dzięki Marksoftowi?

Od naszej redakcji mamy specjalny konkurs dla naszych najmłodszych czytelników- jak znalazł na zbliżający się Dzień Dziecka (jak znalazł dlatego, że rozwiązanie będzie w czerwcu). Do wygrania śliczne i mądre programy: Lulu i jej książka firmy **Mediascape**; Comics' Planet z **Young Digital Poland** oraz Królewna Śnieżka i siedmiu Jasków wydana w Polsce przez **Parasol multimedia**. Prosimy dzieci o nadsyłanie rysunków dotyczących ulubionych gier komputerowych - powyższe nagrody rozlosujemy wśród autorów prac.

UWAGA Wysyłajcie odpowiedzi na NASZ adres, wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH

* Dzięki uprzejmości firmy **DD Komputery**, która jest dystrybutorem LangMastera w Polsce, co miesiąc będziemy losowali po trzy pakiety dla uczestników naszych konkursów. I to już była ostatnia wiadomość konkursowa na dzisiaj.

Rima Paprilis

Witam wszystkich w nowym, Primaaprilisowym numerze Królestwa Chaosu. Z okazji wymienionego święta otrzymałem kilka kartek z życzeniami wszystkiego najlepszego dla naszego Działu. Odezwały się takie postacie, jak Ogrim Doomhammer, Lord Xeen (mój "kuzyn") i Lord British (drugi "kuzyn"), Dran Draggore i Tom Driscoll. W załączeniu wyrazili życzenia, abym sprawdził, w jakim stopniu są oni znani polskiej Rolplejowej Braci. Wobec tego niniejszym ogłaszam konkurs: kto nadeśle na adres redakcji prawidłową odpowiedź, weźmie udział w losowaniu gry Diablo. Pytanie jest tak proste, że aż trywialne: z jakich produktów pochodzą wymienione osoby. Uwaga: można się pomylić dwa razy. Uwaga nr.2: to NIE JEST dowcip. Teraz trochę o tym, co w środku: na początek trochę informacji o Wizardy Gold, a następnie dwie stałe goszczące na naszych łamach gry czyli Daggerfall i Might&Magic. W Daggerfall informacje o tym, jak zostać wilkołakiem oraz trochę wiedzy o strefach wpływów mitycznych demonów Daedra, natomiast w Might&Magic dalszy ciąg wędrówki po podziemiach i lochach. Kontynuację solucji do Daggerfall znajdziecie za miesiąc. Oprócz tego mam dzisiaj miłą niespodziankę dla graczy zainteresowanych prawdziwym, fabularnym RPG. Otóż na naszym krążku, w katalogu CHAOS znajdziecie niespodziankę w postaci mnóstwa nowych, nieoficjalnych czarów do Warhammer Fantasy Role Play. Są tam czary druidyczne, magii prostej i bitewnej oraz wszystkich czterech profesji czarodziejskich, czyli coś dla elementalisty, iluzjonisty, demonologa i nekromanty. Każdej z grup poświęcony jest odpowiedni plik tekstowy. Niestety (dla niektórych) opis czarów jest po angielsku, gdyż ich tłumaczenie zajęłoby mi zbyt dużo czasu, a za materiały umieszczane na CD redakcja mi nie płaci :). W przyszłym numerze postaram się również znaleźć trochę miejsca dla miłośników WFRP i zamieścić kilka (dziesiąt) nowych profesji, w tym profesje dla wyznawców Chaosu oraz dla graczy mających chęć rozegrania kampanii w Arabii, a z czysto komputerowej strony rozpoczniemy publikację obszernej solucji do gry Albion, z którą zmagalem się od wakacji '96. Owoc tej pracy ujrzycie już za miesiąc. Dobra, to by było na tyle smęcenia, a teraz pora przejść do konkretów. Zaczniemy od Wizardry.

ZIOTA KLASYKA

W niniejszym numerze znajdziecie dokładny opis gry Wizardry. Tutaj natomiast kilka porad dla graczy absolutnie początkujących. Po pierwsze: zwróćcie dużą uwagę na odpowiedni dobór postaci w drużynie. Najlepiej, gdyby dwie pierwsze postacie były wojownikami, w tym jeden klasycznym fighterem, a drugi np. palladynem (potrafi rzucać proste czary, a siłą nie ustępuje fighterowi). Przyda się też traper, kleryk i złodziej. Kleryk też nie jest ułomkiem, jeżeli chodzi o walkę, a przy okazji dysponuje baaaardzo przydatnym czarem. Jak to istotne, przekonacie się po pierwszej próbie odpoczynku (camp). O ile w większości gier dziesięć godzin snu pozwalało na całkowite ozdrowienie (absurd, ale ułatwia życie), o tyle w Wizardry nie ma tak pięknie i nawet doba snu zregeneruje tylko bardzo niewielką ilość HP (hit points - ilość ran, jaką może zebrać postać, zanim zginie). Ostatnim, praktycznie niezbędnym członkiem każdej drużyny jest mag. Bardzo istotne jest także ustawienie drużyny. Walkę wręcz mogą prowadzić tylko postacie z pierwszego i (ewentualnie) drugiego rzędu. Dlatego też najlepiej będzie najpierw ustawić fightera i palladyna, którzy oprócz tego, że potrafią najlepiej walczyć, dysponują też dużą ilością HP, co czyni z nich doskonale "żywe tarcze" dla reszty drużyny. Drugi rząd to kleryk i złodziej. Należy zwrócić uwagę na broń, w jaką ich wyposażymy. W drugim szeregu można działać wyłącznie dość długą bronią (oraz bronią miotaną), dlatego najlepszym zestawem będzie długi kij dla kleryka i sztylety do rzucania dla złodzieja. W ostatnim szeregu ranger z łukiem oraz czarodziej z fireballem. Dość ciekawym rozwiązaniem jest możliwość rzucania czarów przez rangersa. Przynajmniej nie będzie on bezużyteczny, gdy skończą mu się strzały. W sytuacjach krytycznych, kiedy wojownik oberwie tak, że każdy następny cios oznacza śmierć, a magowi akurat skończyła się mana i możemy zapomnieć o healu, dość miłą możliwością jest zamienianie się miejscami podczas walki. Tym samym chwilowo zamiast fightera nastawia się np. złodziej, który wcześniej dysponował pełnym zdrowiem. Istotne jest, abyś tworzył postacie raczej ściśle wyspecjalizowane. Umiejętność walki mieczami, toporami, sztyletem i łukiem

nie przyda się na nic wojownikowi, jeżeli w każdej broni osiągnie biegłość 10. Zamiast tego może osiągnąć biegłość 50 np. w mieczu i mordować wszystko, co napotka za pomocą jednego ciosu. Tak samo przydatna jest specjalizacja w dziedzinie magii, z tym, że tutaj warto kształcić się jednocześnie w dwóch dziedzinach, gdyż i tak osiągniemy dość szybko w miarę wysoki poziom, a przynajmniej będziemy dysponować większą ilością czarów. Uwaga - nie odnosi się to do palladyna, którego zdolności magiczne są na tyle słabe, że najlepiej, gdyby rozwijał się on wyłącznie w jednej dziedzinie magii. Jeżeli już mowa o rozwijaniu swoich umiejętności, to gra rozwiązuje to dość sprytnie. Współczynniki podstawowe rosną bowiem (po każdym skoku na wyższy poziom) o losową wielkość, natomiast umiejętności podzielone są na kategorie, a każdej kategorii przypada losowa ilość punktów, które możemy już rozdysponować według własnej woli. Jest to miłe, gdyż nie musimy zastanawiać się np. czy zwiększyć zdolność walki mieczem, czy też wiedzę z dziedziny magii. Oczywiście są różnice: wojownik dostaje np. 30 punktów do rozdysponowania między umiejętności związane z walką, a np. 5 - na zdolności magiczne, a czarownik odwrotnie, ale jest to zrozumiałe. I jeszcze jedna rada: jeśli tworzyć postać wojownika, to zwróćcie szczególną uwagę na rasę draconów. Może nie dysponują



najlepszymi współczynnikami początkowymi, ale za to mogą dwukrotnie w ciągu tury walki zlać chmurą kwasu, która ogarnia wszystkich przeciwników. Uwaga: odbywa się to kosztem energii, więc uważajmy, aby nie przedobrzyć, gdyż nagle w środku walki nasz wojownik ułoży się do snu, który może zaowocować snem wiecznym dla całej reszty drużyny. Przy okazji: sen leczy (po jakimś czasie) zatrucie i wiele innych przypadków jak np. paraliż. Trzeba tylko od czasu do czasu traktować postać healem, gdyż podczas kuracji spada żywotność. Uwaga: sam heal nie leczy tego typu infekcji. A teraz kilka porad na początek. Rozejrzyj się uważnie po lesie, a trafisz na brukowaną drogę. Przez kilka minut próbuj wędrówki w jednym z kierunków. Jeżeli napotkasz panienkę na skuterze, to znaczy, że jesteś na dobrej drodze, jeżeli nie - wróć i szukaj w drugim kierunku. Po spotkaniu z panienką powędruj kilaknaście kroków, a napotkasz podziemia. Uważnie badaj wszystkie ściany, gdyż niektóre z nich kryją przyciski otwierające tajne przejścia. Za jednym z nich znajduje się fontanna uzdrawiająca, a za inną - klucz na drugi poziom. Na drugim poziomie również znajdziemy fontannę, a także kryptę czarnoksiężnika. Kiedy tam wejdziemy, jego szkielet zaatakuje nas z pomocą kruków-wampirów. Cała ekipa jest bardzo niebezpieczna, ale da się ich pokonać nawet na trzecim poziomie doświadczenia. W krypcie znajduje się skrzynia ze skarbami (uwaga: na skrzyni jest założona pułapka) oraz notatka zawierająca dość istotne informacje. Teraz możemy wrócić na powierzchnię i poszukać rozwidlenia dróg. Jeżeli po kilku (3 do 6)

krokach zostaniemy zaatakowani przez bandę ratkinów, to jesteśmy na dobrej drodze do Nowego Miasta (New City). Kiedy tam trafimy, drogę zastąpi nam strażnik pytający, czego szukamy w mieście. Odpowiedź brzmi "Armory" (to właśnie informacja z pergaminu). Jeżeli nie odpowiemy prawidłowo, to strażnik odejdzie, ale po kilku krokach zaatakuje nas razem z kilkoma kolegami. Szanse przeżycia takiej walki na niskim poziomie są niewielkie, więc nie radzę próbować. W mieście napotkamy sporo interesujących rzeczy. Jedną z nich jest sklep w centrum, gdzie nielegalnie handluje się bronią. Kiedy w holu "przywita" nas nosorożcopodobny Umpani ze spluwą i zapyta: co nas interesuje, odpowiadamy: "Black market". Wtedy nie wyrzuci nas za drzwi, tylko zacznie handlować, a można od niego kupić wiele ciekawych rzeczy. Na wschodnim krańcu miasta jest biblioteka. W niej i w kilku innych miejscach możesz zebrać informację na temat Starego Miasta (Old City) położonego w podziemiach pod nowym. W tym celu wszystkie napotkane osoby pytaj o "Old City". W mieście znajdziemy też kilka innych użytecznych lokacji, ale o tym już w następnym Królestwie.

WEREWOLF VS VAMPIRE

Jak obiecałem w zeszłym miesiącu, dzisiaj kilka porad o tym, jak zostać wilkołakiem w Daggerfall. Procedura jest podobna do tej, która dotyczyła wampiryzmu. Szanse również są takie same, czyli 0,6 procenta. Po

przebiegającym idealnie tak samo procesie, w pewnym momencie przybieramy formę zwierzęcą.

Oznacza to, że kuracja się udała.

Teraz możemy obejrzeć sobie cechy, które w wyniku tego

wzrosły. Wilkołak

otrzymuje bonus +40 do zręczności, siły, wytrzymałości

i szybkości. O trzydzieści wzrastają

umiejętności: Climbing, Critical

Striking, Hand to Hand, Jumping,

Stealth i Swimming. Postać zadaje

taką samą ilość ran jak wilkołak

w formie zwierzęcej, można ją zranić

tylko srebrną (lub lepszą np. mithrilową)

bronią. Niezależnie od profesji postać

otrzymuje też czar lycantropy, który

pozwala raz dziennie zmienić się

w wilkołaka. I to by było na tyle, jeżeli

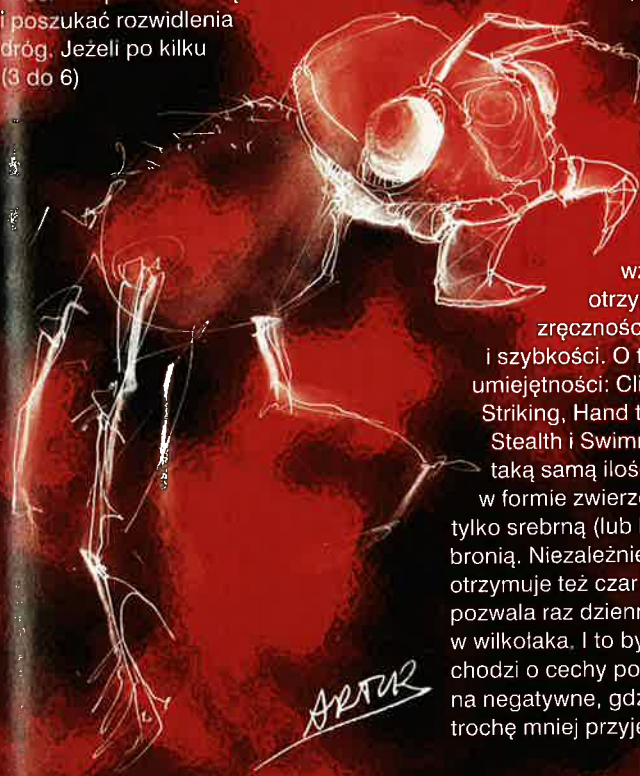
chodzi o cechy pozytywne. Teraz pora

na negatywne, gdzie już zaczyna być

trochę mniej przyjemnie. Wilkołak

w formie zwierzęcej nie może używać broni, zbroi i czarów (ale hand to hand i strength wzrastają o, odpowiednio. 30 i 40, co wyrównuje szanse). Raz w miesiącu (podczas pełni księżyca) niezależnie od woli gracza postać przyjmuje formę zwierzęcą, co może się stać niezależnie od miejsca, w którym przebywa i nie muszą dodawać, że jest trochę nieprzyjemne. W tym momencie jego reputacja w stosunku do wszystkich trzech klas społecznych spada o 100 punktów, przy czym dopuszczalne są tutaj wartości ujemne. Powtarza się historia z łowcami opublikowaną w zeszłym numerze odnośnie wampirów, z tym, że łowcy wampirów i łowcy wilkołaków to dwie odrębne kasty. I ostatnia ciekawostka: raz w miesiącu, kiedy ulega transformacji, wilkołak musi zabić niewinną osobę. Może to być strażnik miejski czy też przypadkowy przechodzień. Do czasu, aż wilkołak upoluje ofiarę, jego żywotność spada sukcesywnie do czterech HP. Nie powoduje to śmierci, ale kończy się nią każdy atak na wilkołaka. Kiedy już wilkołak upoluje ofiarę, żywotność automatycznie wzrasta do poziomu, jaki posiadała przed przemianą. I na koniec jeszcze informacja dla wszystkich miłośników lycantropii: Wilkołaki śmiertelnie nienawidzą wampirów, oczywiście z wzajemnością. Jeżeli ktoś z Was chciałby przenieść zmagania między tymi dwoma kastami na płaszczyznę gier fabularnych, to polecam mu dwa systemy wydane w Polsce przez wydawnictwo Mag, a mianowicie Vampire - The Masquerade i Werewolf - The Apocalypse (tytuły polskich wersji to Wilkołak - Apokalipsa i Wampir - Maskarada). Dla najbardziej zagorzałych fanów jest też gra karciana oparta o Vampire (Jyhad), a z tego co wiem, także o Werewolfa.

Teraz, jak obiecałem, Daedry i ich strefy wpływów. Strefa wpływu determinuje korzyści (bądź przykre niespodzianki), jakie może nam zgotować Daedra podczas wezwania. Pozycje tabeli kształtują się następująco: imię (nazwa?) Daedry, strefa wpływów, dzień, w którym Daedra może zostać wezwana, artefakt, który trzeba na to wezwanie poświęcić. Uwaga: niżej podpisany nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie przyzwanej Daedry. Ona sama też nie, gdyż zależy to nie tylko od umiejętności przyzywającego, ale też od szczęścia. Uwaga: Daedra może być przyzwana w dowolnym dniu, ale odpowiedni dzień zwiększa szansę o 30%. Wyjątkiem są świątynie i gildie, gdzie Daedra przybędzie wyłącznie w odpowiednim dniu. A oto poszczególne Daedry:



Azura. Domena: Zmierzch i świt. Dzień: 21st of First Seed. Artefakt: Azura's Star

Boethiah. Domena: Oszustwo i konspiracja. Zapewni wielką siłę lub straszną śmierć. Dzień: 2nd of Sun's Dusk. Artefakt: Ebony Mail

Clavicus Vile. Domena: Gwarantuje potęgę. Wymaga wyczerpującego rytuału przywołania. Dzień: 1st of Morning Star. Artefakt: Masque of Clavicus Vile.

Hermes Mora. Domena: Przyszłość i przeszłość. Strażnik wiedzy i pamięci. Dzień: 5th of First Seed. Artefakt: Oghma Infinium

Hircine. Domena: Władca polowań. Daedra pomoże Ci w misji, w której masz kogoś zabić. Dzień: 5th of Mid Year. Amulet: Hircine Shield.

Malacath. Domena: klątwy. Patron wygnańców i odrzuconych. Dzień: 8th of Frost Fall. Artefakt: Volendrung.

Mehrunes Dagon. Domena: Zniszczenie, pożar i potężna, niekontrolowana energia. Dzień: 20th of Sun's Dusk. Artefakt: Mehrunes Razor.

Mephala. Domena: Ingeruje w los śmiertelników. Przez ludzi zwana prządką (Spinner).
Dzień: 13th of Frost Fall.
Artefakt: Ebony Blade

Meridia. Domena: Energia życia. Zwana strażnikiem (Keeper). Dzień: 13th of Morning Star. Artefakt: Ring of Khajiit

Molag Bal. Domena: Dominacja nad ludźmi. Znana jako intrygant (Schemer). Dzień: 20th of Evening Star. Artefakt: Mace of Molag Bal.

Namira. Domena: Stare, mroczne istoty, pajaki i insekty. Zwana jako Spirit Daedra (nieprzetłumaczalne, coś jak "duchowa Daedra" albo w podobnym stylu). Dzień: 9th of Second Seed. Artefakt: Ring of Namira

Nocturnal. Domena: noc i ciemność. Zwana Nocną Panią (night Mistress). Dzień: 3rd of Hearth's Fire. Artefakt: Skeleton Key

Peryite. Domena: Władca mniej znaczących sług Zapomnienia (Oblivion - Daedry są demonami służącymi Zapomnieniu, traktowanemu tu jako istotą). Dzień: 9th of Rain's Hand. Artefakt: Spell Breaker.

Sanguine. Domena: Dzikie orgie i podobne reakcje powodowane mroczną naturą. Dzień: 16th of Sun's Dawn. Artefakt: Sanguine Rose

Sheogorath. Domena: Szaleństwo. Dzień: 2nd of Sun's Dawn. Artefakt: Wabbajack

Vaernima. Domena: Władczyni nocy i koszmarów. Zsyła złe omeny. Dzień: 10th of Sun's Height. Artefakt: Skull of Corruption.

Uwaga: Hircine może być przyzwana wyłącznie przez wiedźmy z Glenmoril Wyrd (Witches of Glenmoril Wyrd).

MIGHT & MAGIC

Na początek interesujących tips. Aby zobaczyć demo końcowe gry, podejź do któregoś z luster teleportacji, i gdy zapyta o lokację, wpisz: "showtime". A teraz już kontynuacja naszej solucji:

jaskinie prowadzi ścieżka wiodąca do Shangri-La (poziom 3. 9/10). Przydatny będzie czar "jump". Uwaga: aby uchronić się przed lawą, trzeba użyć przycisków na ścianach. W Volcano Cave znajdują się dwa interesujące miejsca. Pierwszym z nich jest (9/9) na poziomie pierwszym, gdzie znajduje się czaszka, której odnalezienie zaowocuje nagrodą 250 000 PD. Aby się tam przedostać, trzeba teleportować się przez lawę. Użyj czaru Day of Protection lub Protection Against Elements do ochrony przed wysoką temperaturą lawy. Drugie ciekawe miejsce to skrzynia na poziomie pierwszym. Jedną z nich (13/15) zawiera 90 000 złota i 666 gemów, natomiast wszystkie pozostałe wybuchają.

Dragon Cave (Smocza grot). Jest to najtrudniejsza część gry. Jak wszystkie smocze jaskinie, tak i ta

wypelniona jest po brzegi skarbami, ale także wypelniona smokiem. W jaskini znajdują się księgi wiedzy (books of lore), które mogą ułatwić pokonanie smoka. Ich przeczytanie owocuje też dość dużą ilością punktów doświadczenia. A oto ich położenie:

Book 1 (księga pierwsza) 16 0:50000PD
Book 2 (księga druga) 0 31: 100000PD
Book 3 (księga trzecia) 31 31: 150000PD
Book 4 (księga czwarta) 22 16: 200000PD
Book 5 (księga piąta) 27 0: 500000 PD
The Art of Taxation (sztuka opodatkowania?) 27 1: 500000 PD

Nie martw się tym, że na początku będziesz musiał zapłacić "Smoczy podatek" (Dragon Tax). Straty finansowe odbijesz sobie z nawiązką podczas wędrówki przez jaskinię. Droga do

zabicia smoka jest dość prosta (che, che). Jeżeli zobaczysz smoka (zwykle z pewnej odległości), teleportuj się do niego i atakuj. Walka na odległość nie skutkuje, gdyż smok ma daleki zasięg ognia, którym wykończy nas szybciej, niż my jego czarami. Pamiętaj o użyciu czarów: Day of Protection i Day of Sorcery. Uwaga: aby przeczytać księgę piątą i "Art of Taxation", trzeba dysponować intelektem około 180. Najlepszym (i w zasadzie jedynym) sposobem na uzyskanie takiej wielkości jest podbicie sobie intelektu w studniach (B3, 15/4 i D3, 8/9), po czym powrót do jaskini za pomocą czaru Lloyd Beacon (omawialiśmy go poprzednio). Jeśli i to nie wystarczy, to pamiętaj, że istnieje mnóstwo przedmiotów wpływających na wysokość współczynnika (większość z nich znalazło się w tabelach z poprzednich numerów).

Ancient Temple of Yak (Starożytna świątynia Yaka). Klucz do świątyni (The Stone to the Temple of Yak) otrzymasz przy Mirabeth (D4, 12/3). Głównym celem Twojej wędrówki po świątyni będzie zebranie co najmniej pięciu "Megacreditów" (będą potrzebne później). Oprócz tego musisz też odnaleźć Elixir of Restoration. Świątynia obfituje w pułapki. Aby je omijać, użyj czaru lewitacji (Levitation) lub/i Day of Sorcery. W świątyni znajduje się dość dużo tajnych przejść. Do ich otwarcia używaj przełączników w ścianach (niektóre z nich trzeba przycisnąć trzykrotnie). Aby dowiedzieć się, czy osiągnąłeś sukces, używaj czaru Wizard Eye. Jednym z priorytetowych celów są cztery ołtarze (2/6, 2/17, 27/25, 25/7), które musisz zniszczyć. Za każdy z nich otrzymasz 5000 PD. Kolejny cel to cztery trumny (2/4, 28/23, 27/27, 2/28). Napotkasz w nich sporą gotówkę (i nie tylko) oraz lokatorów. W każdej z trumien zamieszkuje Yak Lich, a w ostatniej Yak Master. Zmasakrować to towarzystwo nie jest łatwo: pomoże czar Holy Word (lub Holy Word Potion - można go dostać w Winterkill). Na terenie świątyni jest też kilka dość perfidnych studni. Pierwsza z nich (14/8) zwiększa o 5 współczynnik Personality, ale jednocześnie czyni postać pijaną (drunk) i zatrutą (diseased). Kolejna studnia (19/8) dodaje 5 do wytrzymałości (Endurance). Uwaga: z nieznanых powodów nie działa na niektóre postacie. Najperfidniejsza jest ostatnia (25/26). Daje 25000 PD, po czym zabija bohatera. Używaj tylko, jeżeli posiadasz czar Raise Dead. W świątyni znajdziesz osiem Megacreditów. Potrzebujesz co najmniej pięć. A oto współrzędne: 27/22, 27/28, 13/9, 15/9, 18/9, 20/9, 23/9, 27/9. Możemy też nauczyć się czterech

czarów: Acid Spray (4/5), Hypnotize (30/3), Light (6/11), Sparks (0/5). Elixir of Restoration znajdziemy w 30/25.

Tomb of Thousand Terrors (Grobowiec tysiąca koszmarów). Dość mocna nazwa, ale sam grobowiec jest całkiem prosty do "zaliczenia". Klucz do niego (Stone of a Thousand Terrors) otrzymasz od Taxmana (poborcy podatków?) w Newcastle. W grobowcu można odnaleźć dziewięć następnych Megacreditów (17/29, 17/15, 11/30, 1/16, 6/9, 13/13, 19/9, 6/9, 13/5). Można też podnieść swoje statystyki przy użyciu napojów (Tomb Juice - grobowy sok czy co?). Napoje są kolorowe, a kolory oznaczają to samo, co przy napojach z kopalni krasnoludzkich (patrz poprzedni numer). Taktyka "zaliczenia" grobowca jest prosta, jak sinusoida. W 3/5 znajduje się teleport, który przeniesie Cię do środkowej części. Dalej jest jeszcze "łatwiej". Zabij potwory, zabierz napoje i Megacredity, po czym biegnij do któregoś z dwóch teleportów (8/9 lub 17/9), które doprowadzą Cię do wyjścia.

Golem Dungeon (loch golema). Klucz do lochu (Golem Stone of Entrance) otrzymasz od tego samego Taxmana w Newcastle. Jest to jeden z najtrudniejszych etapów gry. Loch podzielony jest na cztery części: drewniany, kamienny, żelazny i diamentowy (Wood, Stone, Iron i Diamond). Postępuj według rad podanych przez statwę. W części drewnianej użyj przełączników do zamknięcia wszystkich wyjść, po czym teleportuj się na zewnątrz. W części kamiennej używaj przycisków tak długo, aż zobaczysz wszystkie sześć kamieni. W części żelaznej użyj

pierwszych czterech przełączników do otwarcia tajnego przejścia. Przełącznik w 19/25 uaktywni teleport w 22/25, który przeniesie Cię do 15/25. Dzięki teleportowi w 15/29 przeniesiesz się do sekcji diamentowej. Tutaj zaczyna się najtrudniejsza jazda. Diamentowe golemu posiadają około 1000 HP, więc ich zniszczenie może być dosyć trudne. Użyteczne czary to Mass Distortion, Incinerate oraz Golem Stopper. Ostatecznie można też próbować użyć mieczy. Kiedy wykończysz pierwszego golema, otwórz tajne przejście w 19/9, gdzie napotkasz cztery następne ("mila" niespodzianka- nieprawdaż?). Teleport w 29/9 przeniesie Cię do 29/1. Tutaj jeszcze miłsza niespodzianka w postaci następnych golemów. Wykończ je (łatwo powiedzieć) i zabierz ze skrzyni (22/1) 3000 gemów. Statua w 13/1 wezwie władcę golemów (Master Golem) oraz doda na stałe 1 poziom doświadczenia. Teleport w 13/2 zaprowadzi Cię do wyjścia. Uwaga: w podziemiach znajduje się mnóstwo Megacreditów. Oto ich współrzędne: 4/1, 6/1, 11/22, 11/28, 17/17, 22/28, 22/22, 15/12, 15/6, 11/9, 30/6, 30/12, 18/4, 27/4. Uwaga nr. 2: Najprawdopodobniej po wizycie w lochu będziesz musiał odwiedzić kowala (Blacksmith) i naprawić broń, gdyż golemu mają irytującą właściwość niszczenia jej.

Tym samym zakończyliśmy nasze zmagania z podziemiami. Za miesiąc pora na wieże, a tym czasem pora na zakończenie. Przypominam o naszym konkursie. Rozwiązania możecie nadsyłać do 30 czerwca, więc Diabło posłuży zwycięzcy przez długie wakacyjne wieczory. I to by było na tyle. Niech Khorne będzie z Wami. Amen.

LORD YABOL

P.S. Czy wiecie, jak brzmi tytuł najnowszej gry dla nekromantów? -? - Flying Corpse



LISTY CZYLI ACTION REDACTION

Cool Morning! Witamy wszystkich bardzo serdecznie i zapraszamy do reklamy. Korzystając z okazji, chcielibyśmy (czyli Mr Jedi i Smuggler) podać do wiadomości publicznej dwie bardzo ważne wiadomości. Po pierwsze: ogłaszamy dzień 1-go Kwietnia dniem Różowego Ciągutka. Z tej to okazji Ciasteczkowy Potwór zgodził się wybekać hymn na wieży Mariackiej - brawa dla naszego bohatera, bo nieszczęśnik nie wie, że następnym punktem programu jest podpalenie i skok z tejże wieży (Lord Yabol załatwił mu to po znajomości). Druga wiadomość jest nieco smutniejsza: po raz ostatni czytacie rubrykę "Action Redaction", gdyż od numeru następnego w tym miejscu zamiast niej drukowane będą porady dla ciężarnych misiów. Miłej lektury.

NA KŁOPOTY PATCHE

Mam do was pewną sprawę, dlaczego "patche" umieszczone na Cover CD 8 nie działają? (...)

Mike, Jelenia Góra

Ależ działają, działają, tylko trzeba trochę wysiłku. Każdy z patchy ma dołączony plik tekstowy, w którym napisane jest, co trzeba z nim zrobić. Jeśli nie jest napisane, należy nim zastąpić plik o takiej samej nazwie w danej grze - to powinno zadziałać. (Uwaga: ale na 100% tylko w programie oryginalnym, legalnym). Ponadto niektóre patche działają tylko z określonymi wersjami gier (np. amerykańskimi) i o określonym numerze wersji (jeśli np. masz Quake w wersji 1.0 to patch dla wersji 1.6 nie będzie działać).

KLEIMY?

Odkleiła mi się jedna strona CDA (...) Bardzo proszę, dodajcie jeszcze kroplę kleju do strony 97 (98), czy wiecie, że to ta z Red Alertem i konkursem na drugiej stronie?! To straszne! Chyba nie pożałujecie odrobiny kleju swoim czytelnikom?

Piotr Nowak, Bolesławiec

Załatwione, kleju dodamy, jeśli oczywiście AtusitO GoR0 znowu go nie wypije, ostatnio ma dziwne napady. To właśnie przez niego odkleiła się ta strona, jego adres i instrukcję budowy bomby domowej podamy w następnym numerze CDA.

MANGA

W PC Shareware powstał dział Manga, czy jest szansa, by ten dział pojawił się w CD - Actionie?

T & T, Żukowo

Gdyby to ode mnie zależało (I'm Mr Jedi), to bym Mangę wrzucił nie tylko do CDA, ale też do magazynów samochodowych, programów informacyjnych, czasopism kobiecych i owsianki, ale niestety nie ja o tym decyduję. Nie, z tego co wiem, na dzień dzisiejszy, nie przewidujemy takiej możliwości, chociaż... dajcie znać, co o tym myślicie.

NA ODSIECZ CONANOWI

Piszę do Was, ponieważ jestem wręcz wściekły na tych, którzy chcą skrócić lub nawet zdjąć z łamów Waszego pisma dział "Królestwo Chaosu". Kupiłem CD - Actiona, gdy mój kumpel pokazał mi numer 1/97, wtedy mój wzrok utkwił w artykule poświęconemu w całości RPG - to było coś. Kupiłem następny numer, a tutaj co czytaliśmy - dział, który dopiero co powstał, ma zostać obcięty albo wyrzucony, to jest niemoralne. Dział ten powinien zostać powiększony i to przynajmniej do ośmiu stron i przypuszczam, że zdanie to nie jest tylko moim. Zamierzałem zaprenumerować CDA, no ale teraz, gdy najciekawszy dział jest pod znakiem zapytania, to wstrzymuję się z tym zamiarem. (...)

Krzysztof Rudawski, Tarnowskie Góry

Takich listów przyszło wiele, Lord Yabol pijany ze szczęścia (i nie tylko), skacze z radości... po

redakcyjnym dachu. Niestety spadł. Z radością stwierdzamy, że rękę nie połamał - Królestwo Chaosu przeżyło! I miejmy nadzieję, że doczeka sędziwej starości.

CHAOS RULEZ!

(...) Królestwo Chaosu (...) to najlepszy dział (...) Są to 4 strony, które czytaliśmy od deski do deski. (...) Uważam również, że Królestwo Chaosu prezentuje się najlepiej z całego numeru (od nr 9) (...) Czy wiecie dlaczego kupuję waszą zaj...ą gazetę? (...) Ponieważ macie najlepszy kompakt, ale głównie dlatego, że Królestwo Chaosu ma aż (lub tylko) 4 strony. (...) [tu następuje wyliczanie jakich gazet autor nie kupuje i dlaczego, który to akapit pomineliśmy z powodu suszy w Laosie]. Więc apeluję do was jeszcze raz (...) nie obcinajcie Królestwa Chaosu [tu trzy linijki wykrzykników!]. Jeśli chcecie coś obciąć to kastrujcie Scenę. Za bardzo się rozpanoszyła (...)

Thor The Necromancer

Lord Yabol popłakał się ze szczęścia, oprawił sobie ten list w ramki i codziennie pali przed nim kadzidło. Reakcja ludzi z kącika "Scena" nie była już tak entuzjastyczna... (nikt nie lubi aluzji o kastracji). No cóż - Wasze opinie kształtują zawartość naszego pisma, więc jeśli chcecie, by coś się w nim rozrosło (lub wprost przeciwnie), to ślijcie listy. Zdradzimy też, że Yabolek na każdą aluzję co do redukcji objętości jego Królestwa wyciąga z szuflady takie "letterki" i czyta na głos co cenniejsze cytaty - i to działa (póki co). Tak przy okazji: te dwa kąciki nie walczą ze sobą, bo mają odgórnie przyznane limity stron, więc niech zwolennicy Sceny nie proponują: "dajcie więcej Sceny kosztem Królestwa" a poddani Lorda Yabola nie muszą żądać "mniej Sceny, więcej RPG". Spoko, grunt to pokojowa koegzystencja!

LUZ BLUES....

Jeśli ktokolwiek to czyta, to cool, a jak nie - to niech się wypcha. Szczerze mówiąc, to tylko w wyjątkowych sytuacjach łączę się pocztowo z pismakami, bo mam nieodparte wrażenie, że i tak nikt tego nie czyta albo czytany jest co senny, losowo wybrani liściak, ale co tam... Od dłuższego czasu obserwuję rynek polskich gazet dla komputerograczomaników. Jak wiadomo, my młodziaki (hmm... 22 lata?) za milionerów nie uchodzimy, często więc trzeba się zdecydować na jedną z gazet. Tym bardziej, że zawartości CDówek różnych wydawnictw niewiele się różnią. [Tutaj następuje wyliczenie naszych zalet, uczcijmy to chwilą ciszy - Mr Jedi]. Ale nie popadajcie w samozachwyt (i zdejmijcie nogi z biurka) - konkurencja nie śpi. Myślę, że macie chociaż trochę twórcze pomysły i chcecie się rozwijać. A to moje skromne podpowiedzi:

1. Poprawcie menu - nie trafia do mnie tłumaczenie, że najważniejsze to fakt, że działa. Przecież ono MUSI działać, to w końcu jego zadanie. Popatrzcie na menu w [wycięto, dziękuję za zrozumienie - Mr Jedi] - ładne, nie? Was chyba też na coś stać.
2. Nie zmieniajcie ceny! (No chyba, że na niższą).
3. Wysłicie swoje "organy radości" - więcej humoru!

4. Darujcie sobie wszelkie non-playable demo gier (na cholerę mi demo gry, w którym nie mogę doświadczyć uczucia zadowolenia, np. z widoku spływającej po ekranie krwi rozwalonego własnoręcznie, zniechęconego wroga).

Jeśli ktoś naprawdę doczytał do tego miejsca: I love you!!! (hmm). No to kończę truć, termos kawy na biurku i przysyłam się do waszych płytek. Parę nieprzespanych nocy i... będę czekał na nowy numer. Tym razem nie na [znowu wycięto, czyż to nie piękne? - Mr Jedi] czy [tralala, nie będę się powtarzał - Mr Jedi], ale na CD - ACTION. Mam nadzieję, że za miesiąc znowu czymś mnie zaskoczą. Szczerze mówiąc, to naprawdę liczę na was. Wierzę (bez jaj!) że możecie stać się jednym z czołowych pism tego typu w Europie (no, przynajmniej w Środkowo - Wsch.) Powodzenia:

Z. z Łodzi

Ps. Ale DUKE potęgą jest i bastą, śmiesznym QUAKE'm w śmieciach szasta.

Che che jak widzisz, Twój list jednak ktoś przeczytał. Pewnie, że mamy twórcze pomysły i przyjrzymy się Twoim skromnym podpowiedziom, a zatem:

1. Ho ho! Prace nad ulepszeniem menu trwają nieprzerwanie, a efekty tego wkrótce ujrzycie. Sprawa trochę się opóźniła, gdyż w redakcji trwa wojna między "tekściarzami" i programistami (ci pierwsi wygrają), dowódca przeciwników oświadczył, że jak nadal będziemy bombardować jego pozycję, przestanie karmić chomika. Ja mu wierzę.
2. Cenę na niższą? Oki, zmniejszamy ją z 129.900 zł na zł... 12.99. Cool, czyż nie? Teraz kosztujemy tylko 1/10.000 tego, co kiedyś!
3. Hmm, organy radości - chyba coś takiego widziałem u Lorda Yabola, gdy się obnażał w metrze, poza tym nie jestem podglądaczem i nie wiem, kto jeszcze wysłał swoje organy ku radości ludu. W każdym razie poruszymy ten temat na najbliższym zebraniu organistów weselnych.
4. Proste pytanie: czy lepiej umieścić non-playable demo czy też nie umieszczać NIC? Jakby nie było, zawsze to jakieś źródło wiedzy, może sobie w to nie pograsz, ale ZOBACZYSZ, a to już coś. No, w każdym bądź razie my staramy się zawsze w pierwszym rzędzie umieszczać demo gry w wersji "play" OK?

My też Cię love you a ponadto: DUKE to szmira, QUAKE to chala, ale grunt, że wszystko działa - Szeksbeer (to bee or not to bee), czyli na nasze - Wiluś Trzęsiwłóznia.

EMULATOR AMIGI

Bijemy się w piersi! Ten plik (tzn. poradnik jak uruchomić emulator) miał być na kompaktce ale gdzieś go "wcięło" po drodze i nikt nie wie czemu! No ale do dwóch razy sztuka. Tym razem powinniście go znaleźć, nagranego jako plik tekstowy. A jak nie - to się pochlastamy.

SCENA... I NIE TYLKO

(...)Opisujecie, iż TYLKO Wy piszecie na temat Sceny. To nieprawda. Wystarczy obejrzeć ostatni numer pisma PC-Magazine Po Polsku aby znaleźć tam nie tylko program do obróbki Sceny, ale i pomysły jak ją tworzyć. Programem tym jest POV-RAY (...) Kompakty są niedostępne (...) to znaczy występuje czasem błąd odczytu. Czasem trzeba podać jakieś hasło. Jakże, do diabła?! Nigdzie nie jest napisane w CDA, iż należy podać hasło dostępu (...)

Sławomir Lorenc

Zaszło tu SUBTELNE nieporozumienie. My mieliśmy na myśli scenę komputerową, czyli nieformalne zrzeczenie posiadaczy komputerów, tworzących dema, magazyny dyskowe, muzyczki itp. Ma to tyle wspólnego z POV-PRAY co Zamek Królewski z zamkiem błyskawicznym... Kompakty... Błąd odczytu - sprawdź je na innym CD-ROMie, jeśli błędy będą nadal występować, to naturalnie zostaną przez nas wymienione na 100% sprawne (niektóre CD-Romy są czasem dość grymaśne). A hasło... Tu zacytuję Twoje słowa: "Jakie hasło, do diabła?!" Nic na ten temat nie wiemy, kompakty nie są zabezpieczone żadnym hasłem! Czy mógłbyś podać nieco więcej szczegółów? BTW: Mr. Jedi nie jest pseudonimem Krzysztofa Herli, słowo honoru!

STAŁY CZYTELNIK (...)

To ja, wasz czytelnik z Opola od samego początku (...) CDA jest coraz wspanialszy, bardzo zmienił się przez te 9 numerów (...) ale mimo to przydałoby się wprowadzić jeszcze więcej zmian (na lepsze). Jestem następnym gościem, który prosi was, aby w tipsomanii (...) było 2x więcej tipsów. (... Gdzie jest rubryka DOOM REALITY?! (...) Chciałbym także, aby każdy opis miał jakieś kolorowe tło (spójrzcie na recenzję XS w CDA#9 - efekt jest piorunujący!) (...) Kiedy będzie Dream CD?! (...) Cieszę się z rubryki "Pomocna Dłoń", powinna ona mieć minimum 2 strony (...) Mój tato prosi, aby było więcej programów edukacyjnych (...) Mój mały kuzyn satofołił się Alien Trilogy i w kulko w nim gła, nie wiem czemu ale on kocha Pledatola i Aliena. Zaś ma mamę i siostra giercuja w platformowy. W sumie zadowolacie całą mą rodzinę i wujków, którzy w kółko rajdują po angielskiej trasie w S2 i po ulicach gry Need for Speed, zaś moi kuzynowie nie mogą się oderwać od Duke'a i "robaczek w ogródku babuni" czyli Worms'ów. Wasz CDA bardzo wciąg-g-ga... Co? Co, c-co się dzieje... Coś mnie wciąż-ga-aaaaa.....

Stasiu Zajac, Opole

Ahoj, witamy naszego starego czytelnika! Od razu ostrzegamy Cię, że chodzenie po bagnach wciąga jeszcze bardziej niż lektura CDA, choć naturalnie polecamy tę drugą metodę relaksu. Tipsomania - OK, postaramy się, by było więcej tych tipsów, ale to nie znaczy, że będziemy w kółko zamieszczać kody do Doom czy Warcrafta II. Rubryka Doom Reality istnieje w sposób nieformalny - praktycznie w każdym CDA jest co najmniej jedna - dwie gry z gatunku FPP, a być może wkrótce będzie na ten temat większy artykuł. Dream CD powstaje w bólach (zdradzimy Wam, że prowadzimy rozmowy z rozmaitymi dystrybutorami na temat komercyjnych wersji gier na naszym CD), ale jak w końcu się pojawi (a pojawi się, spoko), to oko Wam zbieleje. Objętość rubryki "Pomocna Dłoń" zależy będzie w dużej części od Was, ale dwie strony są jak najbardziej realne. Pozdrawiamy całą Twą bliższą i dalszą rodzinę, razem z małym kuzynem na cele.

GŁOSY Z INTERNETU

(-) Na początku chciałbym powiedzieć, że jesteście najlepszym (uwaga: nie podlizuję się - serio) pismem gierkowo-użytkowym, lecz tak jak każdemu pismu i wam brakuje paru szczegółów (moim i kolegi skromnym zdaniem).

- 1) Na CDeu zamieściliście kiedyś KISS'a. Czy moglibyście to kontynuować? PLEASE !!!!!
- 2) X-FILES, UFO itp. Poruszcie te tematy, na pewno nikt nie będzie miał nic przeciwko (a wręcz przeciwnie) - zdjęć UFOludków COOL.
- 3) Orientujecie się czy będzie MK II (FILM)
- 4) Ultimate MK III na PC'ta fikcja czy prawda?
- 5) Gdy opisujecie mordobicia, podawajcie tajne ciosy (...)
- 6) Gdy piszecie dany artykuł, niech znajduje się w nim

WIĘCEJ LUZUUUU (...)

- 7) Co to jest "DREAM CD" (suck!!)
- 8) Niech stale w waszym repertuarze będzie strona poświęcona INTERNETOWI (adresy WWW)
- 9) E-mail'owe adresy czytelników (czytelniczek) - coś na wzór książki telefonicznej)

Z poważaniem wasi nowi stali (i siedzący) czytelnicy Rafał S. i Piotr P.

PS. Wasz krązek jest THE BEST (inni się chowają)
PS2. Kto to jest aktywizato... (kiedys na drzwiach waszej redakcji wisiała kartka dotycząca tego na jak mu tam AKWIZYZATERO...)
PS3. Zamieszczajcie na CDeu więcej GIF'ów, PCX'ów
PS4. Co trzeba zrobić, by pracować w takiej redakcji jak wasza (jakie szkoły ukończyć; co trzeba umieć).

1. No problemo, zobacz kompakt w marcowym PC Shareware.
2. OK, postaramy się. Ale UFOludki coś nie bardzo chcą nam pozować (ciekawe jak Al Bundy je przekonał? Skarpetkami?).
3. Znając życie, to na pewno coś takiego będzie, bo jedynka nieźle się sprzedawała. Ale kiedy??? Obstawiałbym początek roku 1998.
4. Hm, raczej prawda. Nie znamy jednak szczegółów, są tylko jakieś plotki, więc czekamy na konkretne informacje.
5. Dobra, postaramy się. Zaczniemy od tajnych ciosów tajnych agentów tajnych służb.
6. Więcej luzu znajdziesz w magazynie "LUZ". Póki co poziom luzu w naszych tekstach pozostanie bez większych zmian (i tak nas potem bluzgają niektórzy ludzie, że przeginalmy, że za dużo dowcipów (szczególnie Mr Jedi'ego), że język nieładny i w ogóle trudno wszystkim dogodzić).
7. Ja ci dam "suck"! To będzie kompakt marzeń czytelników, z czadowymi glerkami i tym wszystkim o czym marzą w nocy, ale wstydzą się powiedzieć.
8. Internet po dłużej nieobecności wraca na nasze łamy, miejmy nadzieję, że już na zawsze. Będzie tam dużo więcej niż tylko adresy.
9. Będą, będą, i to nie tylko adresy.

Co do PS-ów... Akwizytatorzy to takie natrętne ludziki, którzy mniej więcej sto dwa razy dziennie przekonują nas, że nasze życie bez najnowszego hamulca do latawca lub śrubokrętu z widokiem na morze firmy Cwaniack jest niemożliwe i oferują tam te "dynksy" za absolutnie promocyjną cenę, o 300% większą od tej w sklepie. GIFy i PCX znajdziesz na kompaktach w PC Shareware (jak lubisz mangę to oglądaj ostrożnie, bo orgazm (oczny) gwarantowany). A odnośnie ostatniego punktu... Powiedzmy, że matura, własny komputer, łatwość wyrażania myśli w miarę literacki sposób, jako taka znajomość angielskiego, umiejętność obsługi edytora tekstów oraz ogólne rozeznanie w tematyce gier (i nie tylko gier) to minimalna konfiguracja naszego potencjalnego współpracownika. Aha - przydaje się też wzrost powyżej 1,94 cm, buty nr 42 oraz odporność na kiepskie dowcipy.

A TERAZ KŁAWIATURĘ ODDAJE PIOTROWI P.

Jak już zauważył mój kumpel (w dosyć wielu punktach) waszej gazetce (świerszczyku) brakuje paru małych drobiazgów, ale i tak jest lepsza od wielu pornogazet, gdyż wiele osób czytając CD-ACTION dostaje orgazm już po pięciu stronach (eeee zboczeńcy). Bardzo w waszym czasopiśmie podoba mi się rubryka z pomysłami na grę (od czytelników) (...) więcej takich listów (można się zdrowo uśmiać)...
1) Macie tam niezły BUR..L (SEXWISJA w REDAKCJI)
2) Prosiłibyśmy, a wręcz błagalibyśmy o adresy

WWW dotyczące następujących tematów: X-FILES, MK(film), Street Fighter (film i bajkę), gdyż po długich i męczących poszukiwaniach po internecie nie znaleźliśmy ani jednego GIF'a, PCX'a - nic po prostu zero photos. Pomóżcie prosimy!

PS. Czy na takie listy odpowiadacie Mailem czy odpowiedzi zamieszczacie w gazecie???

PS2. Wasz CD jest gr8.

Piotrus P.

[Peter Pan: przysięgam, że ten facet to nie ja!]

1. Te, te, nie używaj takich słów, czytają nas niepełnoletni!
2. Coś chyba ściemniacie! Jest tego od groma (szczególnie X-Files), trzeba tylko nieco poszperać. Wystukaj np. w Altawiscie hasło "X-files" i zobacz ile tego! Np. <http://www.thex-files.com/xf305alg.htm>

A jak udzielamy odpowiedzi? I tak, i tak. Zależy od nastroju.

SCREENY OK?

(...) Nie dajcie się zdołować krytykom (...) W lutym numerze pewien czytelnik przerobił Was na błotną masę w związku z zamieszczanymi w magazynie screenami. Róbcie to dalej, bo szczerze wyznam, że zawsze zanim odpalę grę oglądam czy ładnie wygląda i jest warta zachodu. (...)

Grzegorz Kramarczyk,
Barczewo

Uściślając: ten czytelnik nie negował sensu zamieszczania screenów, a tylko uważał, że jest ich za dużo i są za duże, a to nie to samo. A przy okazji: jasne, że możesz podrzucić wspomniane w dalszej (nie drukowanej) części listu mapy do HM&M2. Swoją drogą nie ty jeden jesteś pod jej wielkim wrażeniem. Po prostu coolasta giera i tyle!

KALI BYĆ ZŁY?

Wy mnie very denerwować. Bo ja wysłać do was 2 listy. W jednym ja dać dużo propozycji na teamt CD ACTION. W drugim prosiłem o Destruction Derby 2 i o grę Tomb Raider. I rzeczywiście wy zamieścić te gry na Cover ale mego listu nie było (...)

Konrad "Intruder" Jaworski,
Rymanów Zdrój

Ty się szybko szybko uspokoić. CDA dostawać z jeden kilo listów dziennie. Gdyby my drukować wszystkie to my zająć tym wszystkie strony w CDA i jeszcze zostać mnóstwo za dużo listów. Dlatego my drukować tylko niektóre. A gry... Moja nie do końca rozumieć: Ty mieć na CD gry, które ty chcesz. Jak ty je mieć to po co zamieszczać list, że ty chcesz by były?

W zaistniałej sytuacji, w atmosferze wzajemnego zrozumienia, żegnamy się z Wami i życzymy dobrej nocy. Sen dobrze wpływa na krew. CHA, CHA, CHA, CHAAAAA!!!! - Tutaj demoniczny śmiech, rozchodzący się echem, po korytarzach starego zamczyska. Pełni złych przeczuć żegnają się z Wami:

MR JEDI & SMUGGLER

Hasło miesiąca: "życie jest ciężkie, a potem... jest format C:" - przyłącz się do Formacji C! Czekamy na Ciebie! Kwestionariusze werbunkowe znajdziecie tam, gdzie się one znajdują. Ahoj.

UWAGA UWAGA, ACHTUNG ACHTUNG, W TYM MIESIĄCU NAGRODĘ WYLOSOWAŁ MICHAŁ KOŁACZYK Z GLIWIC, W NAGRODĘ DOSTAJE GRĘ SWIV 3D, MIŁEJ ZABAWY, CIAŁ.

LEW LEON: SOLUCJA (część pierwsza)

ZARIA I

Idź w prawo, do brzegu przepaści. Wykorzystaj rosnącą tam małą palmkę - wskocz na nią i wybij się w lewo, w kierunku drzewa. Jeśli poprawnie wykonasz tę czynność, to z konaru drzewa rozwinię się drabinka sznurowa. Wejdź po niej do góry, znajdź tam linę, za jej pomocą dostań się na szczyt drzewa - znajdziesz KIJEK. Zejdź na najbliższy konar drzewa po prawej stronie, z niego przeskocz (nad przepaścią) na grupę skałek. Wejdź po nich, wskocz na koronę najbliższej palmy. Skacząc po kolejnych palmach wejdź na szczyt skał, tam gdzie są źródła 3 strumieni. Przeskocz przez nie i idź do trzech dużych głazów. Na każdym z nich użyj KIJKA (począwszy od tego, który znajduje się najwyżej). Kamienie powinny zakorkować strumienie. Zejdź na sam dół (do jeziora u podnóża skał). Przeskakując po kamieniach idź na drugi brzeg - znajdziesz koronę.

tabliczki 1. Teraz korzystając z wyhodowanych gałęzi (1-2-3) wskocz na górę. Z gałęzi 3 odbij się w prawo, wylądujesz na następnym drzewie. Przejdź na krawędź gałęzi i przeskocz na kolejne drzewo. Znajdziesz kokosy i berło. Spadnij o gałąź w dół - znajdziesz koronę a obok niej węża. Potem zeskoocz na sam dół - napotkasz jednego ze spiskowców (krokodyla). Gdy go pokonasz, odzyskasz pierwszy fragment korony.

ENA I

Płyn w prawo i w górę, przepłyn nad wrakiem statku, zejdź na samo dno, znajdziesz UZDĘ. Płyn w prawo, obok rozgwiazdy znajdziesz bąble powietrza. Nadal trzymając się dna i płynąc w prawo natkniesz się na koronę. Omini wirując kotwicę, gdy dotrzesz do skały blokującej przejście, odszukaj wyrzutową na niej tarczę strzelniczą i strzelaj w nią tak długo aż wypchniesz jeden ze skalnych bloków. Skała rozpadnie się. Płyn dalej, cały czas trzymając się blisko dna, dzięki temu unikniesz wielu przykrych niespodzianek (np. kotwic), a dodatkowo znajdziesz znak zapytania. Odszukaj konika morskiego, użyj na nim uzdę. Milej jazdy!

ENA II

Tu (jeśli masz niewiele żywotów i energii, a nie lubisz korzystać z cheatów) radzę zacząć od poszukiwania przełącznika do windy. Uruchom go, wejdź windą wyżej, uruchom drugi przełącznik, wsiądź do windy - na górze znajdziesz bonusy. Wróć do punktu wyjścia. Idź w prawo tak długo (czyli niedługo) aż natkniesz się na ryby-trampoliny (obrócone tyłem). Za pomocą 5 kolejnych ryb wejdź na samą górę. Uwaga - po wybiściu się z ostatniej ryby

musisz wylądować na beczce, znajdującej się tuż przy prawej górnej krawędzi ekranu. Zjedź nią na dół, przeskocz na kolejną beczkę, potem na trzecią i czwartą. Z czwartej beczki przeskocz na małą platformę (nieruchomą), a z niej skacz na kolejną platformę zawieszoną na linach (uwaga: urywają się!). Po pokonaniu 4 kolejnych platform powinieneś dotrzeć do dużej nieruchomej platformy. Obok niej widać kolejne ryby-trampoliny. Wskocz na pierwszą, drugą, trzecią. Z trzeciej wybij się w prawo - powinieneś wylądować na pokładzie zatopionego statku (kolejna korona). Idź w prawo aż do dziury w pokładzie. Przeskocz przez nią - wylądujesz na linie. Wejdź po niej niemal do końca (ale nie za wysoko - inaczej spadniesz!) i przeskocz na platformę - wahadło. Z niej na drugą. Z tej skocz na linę, z niej na platformę windy. Gdy zjedzie na sam dół, zejdź z niej i idź w lewo (niewidoczna platforma), ale nie więcej niż dwa kroki. Gdy nie zdążyś zejść i winda powróci na górę - podskocz i winda znów zjedzie na dół. Po zejściu z windy skocz w lewo (kolejna korona). Wejdź po linie na górę, zobaczysz skrzynie ze skarbami. Uważaj na monety, którymi ciska w Ciebie niewidoczny wróg! Gdy wieko skrzyni jest zamknięte, możesz na nią wskoczyć. Przeskakując ze skrzyni na skrzynię docierasz do kolejnego spiskowca (żółwia), który ucieka w panice, porzucając skradziony kawałek korony.

Uwaga: umieszczony na jednej z platform znak zapytania powoduje chwilową inwersję klawiszy sterujących. Niektóre z zawieszonych na linach platform potrafią się przechylać także do przodu - w tym momencie lew natychmiast z nich spada!

KADMAR I

Idź w prawo do przełącznika, uruchom go, idź dalej (uważaj na ruchome piaski), wskocz na podnośnik, uruchom 2-gi przełącznik, przeskocz na wahadło, a z niego na łapę sfinksa. Wejdź na górę po ruchomych kamieniach, zeskoocz w prawo, uruchom kolejny przełącznik: w brodzie sfinksa otworzy się tunel (ale tylko na chwilę). Wchodźmy nim na górę (jeśli nie zdążyłeś, to ponownie uruchom przełącznik). Tam skocz w lewo, gdy dojdiesz do krawędzi użyj bicia - i w stylu Indiana Jonesa wchodź na platformę powyżej (obok lewego oka). Przejdź na prawą stronę, przeskocz na drzewa (platformy przypominają "pawie oczka" oraz niedojrzałe banany) i idź cały czas w górę. W koronach drzew znajdziesz SIEKIERĘ. Wróć na ziemię, przy krawędzi ekranu znajdziesz koronę. Idź do stojących na kłocach bloków kamienia. Użyj siekiery na małym drzewku (rośnie przy blokach) uzyskasz KIJEK (rolkę). Użyj teraz rolkę przy pierwszym kamieniu z prawej strony. Nastąpi dziwna metamorfoza kamiennych bloków... Po chwili idź w prawo, przeskakując po dwóch ruchomych kamieniach, aż dotrzesz do skałek u podnóża piramidy. Wejdź na ich szczyt, aż dotrzesz do "parapetu", po których chodzą koty -ninja (bonus). Jeśli uruchomisz przełącznik, zamkną się drzwi, z których wychodzą kolejni ninja. Wejdź na parapet powyżej - tam ta sama historia. Na ostatnim parapecie znajdziesz kolejną koronę oraz bossa (lamparta). Pokonaj go - masz kawałek korony. Gdy pokonasz lampartę, unoszący się na latającym dywanie wielbłąd z Camel Taxi przewiezie Cię na szczyt kolumny (korona). Teraz musisz zejść po ruchomych schodach (tzn. zeskakuj ze schodka na schodek). Gdy dotrzesz na ziemię idź w prawo do kolejnej kolumny, wejdź na nią, z niej na tę większą (na jej szczycie korona). Potem na dół - ale nie na ziemię - musisz przeskoczyć (tuż nad ziemią) na kamienny cokół. Z cokołu wskakujemy na platformy (liście). Naszym celem jest odzyskanie 4 kawałków żółwiej skorupy (bawią się nimi niektóre małpy). Gdy ją skompletujesz, zeskoocz na ziemię przy żółwiu i użyj skorupy na nim. Wdźwiec żółw przeniesie Cię przez jezioro. Koniec etapu!

DŹOSEPH

Unieszkodliw nośorożca, po skałkach wejdź na samą górę. Pod skałą z sępem znajdziesz CZEKAN. Wróć do strumień skały (z tabliczką z symbolem czekana). Użyj go na skałe - wejdź na jej szczyt. Tam zaatakuj sępa - gdy go odpowiednio zdenerwujesz, porwie Cię i przeniesie na kolejny pod-etap (Zaria II).

ZARIA II

Wskocz na pobliską niedużą skałkę, nazbieraj kokosy i znak zapytania (dodatkowe życie). Zejdź na dół, idź w prawo aż do końca - znajdziesz KONEWKĘ. Wróć z nią do tabliczki z konewką i użyj jej - wylądujesz duża palmę. Wskocz na nią, stamtąd w lewo na drzewo (tam gdzie lata papuga). Idź nadal w lewo aż zobaczysz zwinęta drabinkę sznurową. Podskocz w jej kierunku - rozwinię się. Wejdź na górę, wykonaj sępa, idź w prawo do rozpiętej nad przepaścią liny. Przejdź po niej na kolejne drzewo. Tam znajdziesz koronę. Idź do tabliczki z symbolem konewki, użyj jej - wylądujesz gałąź (zwróć uwagę, że w tym momencie na tabliczce pojawi się czerwona cyfra 3). Wejdź na gałąź i zeskoocz na dół, wylądujesz obok przepaści. Rozwinię się niewidoczna wcześniej drabinka, wejdź po niej - ujrzyś kolejną tabliczkę z konewką. Wyląduj kolejną gałąź (na tabliczce pojawi się cyfra 1). Wejdź na tę gałąź, skocz z niej w lewo - znajdziesz ostatnią tabliczkę (nr 2). Wyląduj gałąź. Zejdź na sam dół, do



Zostań włamywaczem !!!

(jak oszukać Heros Might & Magic 2!)

Zakładam, że sam nieraz drogi gracz zgrzytałeś zębami nad tą czy inną grą, w której beznadziejnie utknąłeś w miejscu nie do przejścia. Dlatego - jeśli tylko chcesz - spróbuję wprowadzić Cię do "przedszkola włamywaczy". Po przeczytaniu tego artykułu powinienś umieć ułatwić sobie życie w sporej części gier. Osoby, które posiadają już choćby minimalną wiedzę na ten temat (o programistach nawet nie wspominając) ostrzegam, że wykład adresowany jest do zupełnie "zielonych" graczy, stąd będzie on bardzo "łopatologiczny".

Aby zostać włamywaczem, potrzebujesz niewiele: chęci, programu DOS Nawigator (lub jakiegoś zbliżonego, ale ten jest moim zdaniem najlepszy), kartki papieru, czegoś do pisania... no i gry. Zajmiemy się dziś najprostszym "włamywactwem", to jest modyfikacją zgrzynek (save-game'ów). Eksperymentować będziemy na najnowszym hicie: "Heroes Might & Magic 2". Zaczniemy grać w kampanię. Rozpoczynamy pierwszą misję. I na początku zastanówmy się, co chcemy zmienić w naszej grze? Podstawową bolączką gracza jest zbyt mała ilość pieniędzy. Zatem spróbujmy zwiększyć sobie majątek. Jak? Zapiszmy sobie na razie ilość gotówki jaką dysponujemy: 12.000 szt. złota. Po czym dokonujemy zgrania stanu gry. Save znajdziemy w katalogu, jaki założył na twardej instalator HMM2, w podkatalogu GAMES, pod nadaną mu nazwą, z rozszerzeniem GMC.

Odczytujemy ten plik za pomocą klawisza F3 (spod Dos Nawigatora). Nie przejmujcie się tym, co ujrzyte na ekranie. Teraz klawiszem F4 zamieniamy kaszę na symbole ASCII i wartości heksadecymalne, czyli liczby zapisane w postaci szesnastkowej (cyfry i litery od A do F)... Jak znaleźć tu potrzebny nam stan gotówki? Przeliczamy najpierw 12.000 na wartość heksadecymalną (za pomocą wbudowanego w DN kalkulatora) Wpisując w okno wartość

12.000 odczytujemy w oknie HEX liczbę przeliczoną na hekсы. Powinniśmy uzyskać wartość 2EE0. Teraz używamy klawisza F7 (Search) i wpisujemy w oknie HEX wartość... jaką? Naturalnie: 2EE0. ALE... to byłoby za proste. Z pewnych przyczyn (które w tej chwili są nieistotne) wartość tę dzielimy najpierw na dwuelementowe zespoły, czyli bajty: 2E i E0. Teraz dopiero wpisujemy w okno "HEX" tę wartość, tyle że w ODWROTNEJ kolejności: E0 2E. Komputer powinien odszukać wszystkie wartości E0 2E w całym save. Jeśli jest tylko jedna taka wartość to wszystko jest proste. Ale co będzie jeśli uzyskamy dużo więcej adresów, w których znajdziemy taką wartość? Co wtedy? Która liczba jest tą, którą szukamy? Cóż, tu trzeba wtedy poeksperymentować. Zapisujemy sobie wszystkie adresy w których występuje ciąg E02E, wracamy do gry, czekamy jeden dzień w kampanii - stan naszej kasy zwiększa się o 1000, czyli mamy już na koncie 13.000. Znow zgrujemy stan gry, przeliczamy 13000 na hekсы (co da nam 32 C8) i tym razem szukamy tej wartości, naturalnie również zapisanej w odwrotny sposób (C8 32). Jeśli w jednym ze spisanych adresów, gdzie przedtem znajdowała się wartość E0 2E znajdziemy teraz C8 32, to mamy 100% pewności, że właśnie w tym miejscu komputer zapisuje stan gotówki. Teraz więc wystarczy zamienić tę wartość na jakąkolwiek inną, wyższą (np. wpisując FF FF). Następnie wychodzimy z Dos Navigatora (komputer zapyta się czy zapisać zmiany - naturalnie tak!), uruchamiamy grę, wczytujemy save... i jeśli wpisaliśmy FF FF to mamy teraz na koncie 65.535 sztuk złota. Sporo... ale nie za dużo. Wracamy więc do edycji save-game'a. Odnajdujemy wcześniej wpisaną wartość FF FF i zmieniamy ją na FF FF FF (ostatnie dwa FF wpisujemy w następną wolną po FF FF komórkę). To da nam... 16.777.215 złota. Powinno wystarczyć! ;-). I nie musicie nawet bawić się w szukanie adresu, w którym zapisano stan kasy. Cash jest ZAWSZE w ciągu komórek zaczynających się od adresu 04AF. Użyjcie (w trybie edycji save game) klawisz F5 (GOTO), wpiszcie ten adres... i już jesteście w domu. A może chcecie pobawić się w edycję

surowców? Nic prostszego. Spisujemy po prostu wartości kolejnych minerałów z okna informacyjnego w grze (drewno = 30, rtęć = 10, kamienie = 30, siarka = 10, kryształy = 10, klejnoty = 10). Przeliczamy je na hekсы (30=14, 10 = 0A). Teraz wystarczy poszukać ciągu bajtów 14 0A 14 0A 0A 0A. I co? Hm. Nie ma czegoś takiego. Dlaczego? Pomyślmy... w jednej komórce możemy zapisać max. wartość FF, co daje nam w systemie dziesiętnym liczbę 255. Trochę mało - tych minerałów na pewno może być w grze dużo więcej. Może więc do zapisu ich wartości komputer rezerwuje na wszelki wypadek DWIE KOLEJNE komórki? Na początku, ponieważ dysponujemy małą ilością minerałów, są one puste, tzn. wypełnione zerami. Zatem powinniśmy poszukać ciągu komórek 14 00 0A 00 14 00, itp. Nie ma? No to może 14 00 00 0A 00 00 14 itp.

I co? Tak jest - są!!! Teraz wystarczy więc wpisać odpowiednie wartości (ale radzę nie więcej niż FF FF dla każdego surowca) i po kłopotach. Znow Was wyręczyłem w poszukiwaniach i oto adresy, w których mieszczą się wartości poszczególnych minerałów: 0497 = drewno, 049B = rtęć, 04A0 = kamienie, 04A3 = siarka, 04A7 = kryształy, 04AB = klejnoty.

Tyle na początek. W następnej lekcji, jeśli tylko będziecie zainteresowani taką zabawą (czekam na odzew!), poinformuję Was jak podrasować w tej grze parametry bohatera(ów) oraz jak bez wysiłku zwiększyć posiadaną armię. A na razie zachęcam Was do eksperymentów z edycją save-game'ów!

DRACO

Ps. Opisaną tu metodę można z powodzeniem stosować w wielu innych produktach (np. Fragile Allegiance), choć nie jest ona skuteczna w każdej grze (czemu? - o tym przy jakiejś okazji). UWAGA: przed rozpoczęciem jakichkolwiek manipulacji na save-game wykonaj wcześniej jego kopię bezpieczeństwa!!! Ważne!!!

ASHES TO ASHES

Corel

alllevels - menu do wszystkich poziomów
destroy - niszczy wszystkich wrogów
godmode - jesteś bogiem!
next - skaczesz do następnego etapu
noammo - otrzymujesz amunicję



BEDLAM

GT Interactive



W głównym menu wpisz swe imię (dużymi literami) jako GOD.
Efekt: god-mode.

Uruchamiając grę dodaj w linii komend do pliku startującego komendę: xxx/KARMA, a otrzymasz wszelką broń i ekwipunek (xxx to nazwa pliku startującego grę)

BLOOD AND MAGIC

Interplay

Trzymając wcisnięty ALT wpisz w czasie gry, a otrzymasz:

ACOLYTE - Basal Golem
ALASKA - Gnome
BODY GUARD - Guardian
BOOST - maksymalna mana
CONCRETE - Stone Golem
DEAD FLESH - Zombie
FATAL ATTRACTION - Fury
FATHER - Cleric
FLYING MONKIES - Gargoyle
FOG? WHAT FOG? - odkryta mapa
JARETH - Goblin
MERLIN - Wizard
MICROSQUISH - Juggernaut
MOTHER IN LAW - Harpy
NEEDS FOOD BADLY - Warrior
RAISE DEAD - Ghoul
SHADOW - Wraith
WOLVERINE - Druid



LANCELOT - Paladin
MERV - Griffin
SEDUCTION - Nymph
SMOG - Wurm
YOGI - Ranger

Bug!

SEGA



Aby wejść do cheat-menu musisz: trzymając Shift kliknij na czarny piksel w prawym oku Buga. Otworzy się okno dialogowe. Kliknij nań i wpisz BABYSEALS, po czym kliknij na WOW! albo YIKES! (broń Boże na "OK!"). Pojawi się nowe menu (obok Helpa), w którym możecie przeskakiwać pomiędzy etapami, zmuszać Buga do latania, włączać nieśmiertelność, itp.

CAVE WARS

Avalon Hill/EIDOS

Przy starcie gry wpisz CAVE GODMODE
masz wszystkie technologie, czary,
250.000 mineralów etc.



DEUS

Silmaris

Aby wejść do cheat mode: wejdź do głównego menu gry. Ustaw kursor myszy na lewej górnej krawędzi ekranu. Naciśnij jednocześnie Alt, CTRL i C. W tym momencie powinna zatrzymać się animacja kursora. Teraz z klawiatury numerycznej wpisz 3615 i naciśnij Enter (również na klawiaturze numerycznej). Jesteś w cheat-mode. Uruchom grę. Po naciśnięciu CTRL-T (ale nie gdy plyniesz!) otrzymujesz wszelką broń, wszystkie Twe parametry są maksymalnie podrasowane, a na dodatek masz wszystkie przedmioty.



Heroes of Might and Magic II

New World Computing/3DO

Podczas gry wpisz:

911 - zakończysz zwycięsko scenariusz
8675309 - odsłaniasz całą map



Hunter Hunted

Sierra

Wpisz jeden z kodów:

COLE, RUBICK, REZVANI, NEGOITA, HAHN, TUNNELL, RAYL, EMBERY,
LUKASZUK, SINGLETON, TREVOR, VINCENT, KEYS, SAGE, INVINCIBLE,
SNELLINGS, BLUE, GENTILE, AVACADO, STEELE, OCHRE, ALDEN, JUSTIN

i naciśnij Enter. Jeśli nie będzie działać (przez chwilę powinienes słyszeć szum) spróbuj ponownie, naciskając Enter PRZED i PO wpisaniu cheatu.



HyperBlade

Activision

Wpisz:

MDMKSB jesteś dużo odporniejszy i agresywniejszy w ataku
SHUIN włącza ukrytą drużynę
GORILLA zmieniasz charakter na... goryla (!)



M.A.X.

Interplay

Wpisz w czasie gry:

MAXAMMO - amunicja i paliwo na M.A.X.a ;-)
MAXSURVEY - poznasz lokalizację surowców
MAXSPY - widzisz wszystkich wrogów
MAXSUPER - jednostki awansują na 30 poziom



LEW LEON

Leryx-Longsoft

Wpisujemy w dowolnej chwili:

XXDOC - chwilowa nieśmiertelność i niewidzialność

XXSCORPIK - j/w

XXTOMEK - dostajesz 1 życie

XXKATE4EVER - zbroja Predatora (niewidzialność + supercios)

XXLEON - max. energia

XXTEPE - inwersja sterowania

XXCYBERIUS - cała posiadana broń (z wszystkich etapów - ale jeśli będziesz chciał użyć broni, która nie występuje w danym etapie to gra się zawiesi)

XXJACK - latanie (tylko w etapie Kadmar 1)

LEOTEAM - każdorazowe wpisanie tego cheatu wyświetli zdjęcie kolejnego programisty tej gry (oraz jednego muzyka na deser)

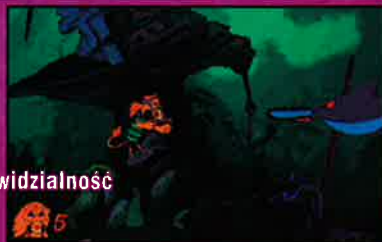
I mniej przyjemne cheaty:

XXDLUGI - śmierć Iwa (utrata wszystkich żywotów)

XXZIBI - minus jedno życie

XXLESTER - gra się zawiesza

IDDQD - jak wyżej



SimCopter

Maxis

Wpisz (w "career mode"):

Warp me to career XX - gdzie xx to liczba z przedziału 0-30

Gas does grow on trees - nieskończone paliwo



Stargunner

Apogee

Aby uaktywnić cheat mode wystartuj grę, w czasie gry naciśnij F8, teraz wyjdź z gry (nie do DOSa a tylko na główny ekran). Jeszcze raz uruchom grę, pod takim samym imieniem jak poprzednio. W sklepie naciśnij cyfrę 5 na klawiaturze numerycznej - otrzymasz 5000 szt złota (trick do wielokrotnego stosowania). W czasie tak uruchomionej gry naciśnij F8 - niewidzialność.



Necrodome

Mindscape

W czasie gry naciśnij klawisz T i wpisz:

excalibur - masz wszystkie bronie

smallrocks - nieskończona amunicja

rabbit - regeneracja opancerzenia

igotbetter - 100% energii

gimmesomesugarbaby - cała broń + mała niespodzianka

knight - God mode

camelot - kończysz etap

antioch - zabijasz wszystkich wrogów

unladenswallow - nieskończone paliwo



SVIW 3D

SCI

Wpisz jako swe imię:

SWIV!AndLetDie (istotne jest tu wpisanie dużych liter!) by znaleźć się w cheat-mode.

I tak np.

F12 - menu wyboru broni,

F11 - zoomy, zgrywanie screenów itp.



Privateer 2: The Darkening

Origin/EA

Użyj ALT-N by wejść w Navigation Display na statku. Naciśnij klawisz f i wpisz:

REP ME UP - naprawa statku, tarcz, itp.

PETY PETY - tankowanie do pełna

CHILL OUT - redukuje temperaturę laserów do zera

NAPALM - nieskończone "nuki"! (odpalaj je ALT-S)

NO TALENT - niewidzialność po wpisaniu cheatu naciśnij Enter.



Redneck Rampage

Interplay

Wpisz RED, a potem (bez odstępów pomiędzy kodem i RED, np. REDall) następujące hasła:

- all** - masz WSZYSTKO
- fuckngo###** - skaczesz do następnego etapu (# = epizod ## = mapa)
- guns** - cała broń
- inventory** - wszystkie przedmioty
- keys** - wszystkie klucze
- skill#** - zmienia stopień trudności (# = pomiędzy 1 i 4)



SSN

Virtus/Virgin

Aby włączyć opcję używania cheatów:

1. W czasie trwania misji wciśnij klawisz "b", aktywizując COMM panel.
2. Wpisz CISCO SEZ, naciśnij Enter. Włączasz cheat-mode.
3. Wpisz odpowiedni cheat, naciśnij Enter.

A oto kilka cheatów

- BE MY BUDDY** - namierzony cel staje się Twym sojusznikiem
- ON YOUR BUTT** - teleportujesz się w pobliże namierzonego celu.
- ZEPPELIN** - możesz latać!
- FLIP HER** - obracasz się błyskawicznie o 180 stopni.
- LETS TODDLE** - natychmiastowe max. przyspieszenie
- DROP ANCHOR** - natychmiastowe hamowanie.



Tomb Raider

EIDOS

Jak uzyskać wszystką broń i amunicję?

1. Idź krok do przodu
2. Cofnij się o krok
3. Trzykrotnie zrób obrót
4. Skocz w tył.

Jak przeskoczyć na następny etap?

Punkty 1-3 jak wyżej, ale na koniec skocz do przodu. Jeśli nie zadziała, spróbuj robić kroki z wciśniętym Shiftem.



Pomocna dłoń



Tak jest! To nie "prima-aprills"! W końcu, stosując szantaż, presję psychiczną i fizyczną oraz wręczając komu trzeba łapówki, udało się nam "wkręcić" na łamy CDA ten jakże pożyteczny kącik. Czym jest Pomocna Dłoń? To rubryka dla czytelników CDA, którzy mają rozmaite problemy z grami lub sprzętem, chcą kupić lub sprzedać software lub hardware, nawiązać kontakt z innymi fanatykami komputerów, tudzież podzielić się z nami swoimi przemyśleniami. To rubryka, którą będziemy współredagować wraz z nami.

Roboczo podzieliliśmy ją na 4 działy (co może się zmienić jeśli będziecie mieli jakieś ciekawe pomysły). Są to:

1. MAM PROBLEM!
2. KUPIĘ/SPRZEDAM/ZAMINIĘ
3. NAWIĄŻĘ KONTAKT
4. FORUM

Ad.1

Tu mogą pisać ci wszyscy, którzy utknęli w jakiejś grze lub też mają problemy ze swoim sprzętem. Widzimy to tak: jeśli np. nie wiesz jak pokonać bossa na poziomie XX w grze XY - napisz. My (czyli tak redakcja CDA jak i - miejmy nadzieję - czytelnicy CDA) postaramy się udzielić odpowiedzi. Podobnie jeśli np. masz kłopoty z instalacją gry, karty graficznej, nie możesz zmusić komputera by zrobił to co chcesz, itp. Mówiąc krótko - nie wiesz co robić? Napisz do nas! (krótko i zwięźle, please).

Przykładowa treść anonisu: "W grze "Mordercza jajecznicza" na 5 etapie dochodzę do bramy z napisem "złoto otwiera wszelkie drzwi". Mam 25 szt. złota, ale nie wiem co zrobić by otworzyć drzwi".

Jeśli będziemy wiedzieć - odpowiemy, poszperamy w Internecie, pomoczymy producentów... albo poczekamy aż jakiś zmyślny czytelnik CDA podpowie wyjście z tej sytuacji.

Ad.2

Tu mogą zamieszczać swe anonse ludzie, którzy chcą sprzedać lub kupić oryginalne oprogramowanie, jakieś komputerowe gadżety (np. stację roboczą Silicon Graphic), usiłując zamienić komputerową siekierkę na cd-romowy kijek itp. Warunki są następujące: nie może to być oferta sprzedaży hurtowej (np. kompaktów z programami shareware, tanio, katalogi za darmo) - od tego są płatne reklamy!

Naturalnie nie można sprzedawać/kupować/wymieniać pirackiego softu, a oferując coś do sprzedaży, należy koniecznie podać cenę za jaką oferujecie to "coś".

Przykładowo: "Sprzedam kartę muzyczną Awe 32 na gwarancji, cena: 400 zł, {adres lub choćby telefon}"

Ad.3

Tu jest miejsce dla wszystkich, którzy szukają kontaktów z innymi czytelnikami CDA, fanami określonych gier, miłośnikami scenowego stuffu, chcącymi założyć grupę komputerową itp. itd. Przykładowo:

"Szukam kontaktów z miłośnikami gier RPG, w szczególności Diablo {i tu namiary} [Początkujący muzyk wstąpi do grupy komputerowej] {namiary}, "Autorzy gry poszukują utalentowanego grafika" {namiary}, itp.

Od razu odpadają natomiast mało konkretne ogłoszenia w rodzaju "nawiążę kontakt celem wymiany oprogramowania", bo powiedzmy szczerze - w 99% przypadków "oprogramowanie" = scrackowane gierki, więc sami rozumiecie...

Ad.4

A tu jest miejsce dla czytelników, którzy mogą pisać co tylko zechcą (byłe było to cenzuralne i w miarę krótkie oraz nie zawierające ofert handlowych). Czyli taki Hyde Park czytelników CDA.

Pozostawiamy to Waszej inwencji. Jeśli chcecie, podawajcie swoje namiary, jeśli nie - to nie.

Tu mała uwaga: jeśli jakiś czytelnik CDA podeśle nam odpowiedź na problem innego czytelnika, odpowiedź może nadesłać mailem, listem, na kartce, itp. wedle własnej woli i fantazji. Wśród ludzi, którzy będą nam podrzucać rozwiązania cudzych problemów, będziemy regularnie co miesiąc rozlosowywać upominki (najczęściej oryginalne wersje gier). Anonse będą zamieszczane w kolejnych numerach CDA i/lub w formie plików tekstowych na kompaktach. Reszta należy do Was - czekamy na odzew!

A oto pierwszy list, inaugurujący istnienie tego działu:

Nie umiem uruchomić Imagine 3.0. (...) Pokazuje się napis "387 (?) required, but not present". (...) Jak uruchomić Battle Arena Toshinden?

D.K., Strzelce Opolskie.

Wszystko wskazuje na to, że Twój procesor (386) nie posiada koprocesora. Niestety ten program bez koprocesora po prostu nie będzie działać. Procesor 386 jest zbyt słaby by "udźwignąć" Battle Arena Toshinden.

REDAKCJA CDA.

A oto obowiązujący regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie będą uwzględniane!). U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.

2. Wysyłając anonse do rubryki Kupię/Sprzedam/Zaminię oraz Nawiążę Kontakt należy podać swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem.

3. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu.

4. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonсів i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.

5. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.

6. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.

- od miesiąca / 97 (słownie)
- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



- od miesiąca / 97 (słownie)
- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

- od miesiąca / 97 (słownie)
- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



- od miesiąca / 97 (słownie)
- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

- od miesiąca / 97 (słownie)
- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



- od miesiąca / 97 (słownie)
- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

- od miesiąca / 97 (słownie)
- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



- od miesiąca / 97 (słownie)
- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy wysłać przekazy na prenumeratę PC Shareware i CD-Action z cenami umieszczonymi na przekazach od numeru 5/96

SPECJALNA OFERTA DLA SZKÓŁ

Blizsze informacje pod numerem
telefonu: (071) 3412083

Ponownie, jak w poprzednich numerach,
również i tym razem wśród prenumeratorów
naszych obydwu tytułów: CD Action
i PC Shareware wylosowaliśmy specjalne
prezenty od redakcji.



NIHILIST

SLAM TILT



W przyszłym miesiącu możesz tu znaleźć
prezent dla siebie.

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK S.C.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK S.C.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK S.C.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK S.C.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

podpis przyjmującego

INSTRUKCJA OBSŁUGI COVER MENU

Płyta CD zawierająca programy działające pod kontrolą systemu operacyjnego DOS została wyposażona w specjalnie w tym celu stworzony system menu. Poniżej podajemy w punktach sposób postępowania z płytą CD Action dla DOS'a.

1. Włóż płytę do napędu.
2. Wpisz D: po czym wciśnij ENTER; gdzie D oznacza symbol, pod którym został zainstalowany CD ROM.
3. Jeżeli Twój komputer jest wyposażony w co najmniej 2 MB pamięci Ram i kartę graficzną VGA, wpisz start.exe i naciśnij ENTER.
4. Teraz należy wybrać kategorię tematyczną spośród wymienionych (Programy, Gry, Edukacja, Bonus). Dokonujemy tego za pomocą myszki i klikając lewym klawiszem na interesującym nas temacie lub przy pomocy klawiszy sterujących podświetlamy odpowiednią grupę i naciskamy ENTER. Klawisz ESC lub K wychodzi z menu.
5. Zostanie wyświetlona lista programów należących do wybranej kategorii. Za pomocą myszki lub kursorów wybieramy interesujący nas program (aktualnie wybrany program wyróżniony jest niebieskim kolorem). Naciśnięcie klawisza ENTER lub kliknięcie myszką na ikonie Instaluj lub Uruchom spowoduje odpowiednio instalację lub uruchomienie wybranego programu. Klawisz ESC lub M powraca do menu głównego.

Uwaga. Dla systemu Windows 95 nie jest wskazane uruchamianie menu w trybie sesji DOS, lecz podczas startu systemu przytrzymać klawisz F8 i z listy dostępnych opcji wybrać "Tylko wiersz poleceń" lub "Poprzednia wersja systemu MS DOS". Prosimy zwrócić uwagę na to, czy w systemie DOS zainstalowany jest sterownik CD ROMu (przy instalacji WINDOWS 95 automatycznie dodawane są tylko polecenia ładowania sterownika do plików startowych tego systemu).

Cover dysk CD Action zawierający programy przeznaczone do pracy w środowisku Windows 3.x i Windows 95 został wyposażony w niezwykle proste menu startowe, pozwalające na przeglądanie, instalację lub uruchamianie wspomnianych aplikacji bezpośrednio z płyty. Poniżej zamieszczamy wskazówki dotyczące sposobu użytkowania płyty.

1. Włóż płytę CD Action zawierającą programy dla Windows i Windows 95 do napędu.
2. Uruchom menadżera plików (Windows 3.x), eksploratora (Windows 95) lub inny program zarządzający systemami plików i odszukaj symbol, pod którym zainstalowany jest Twój CD ROM.
3. Wyświetl listę plików znajdujących się na kompakcie.
4. Odszukaj zbór winstart.exe i uruchom go.
5. Pojawi się okno, w którym u góry znajdują się klawisze symbolizujące podział programów na grupy tematyczne: Programy, Gry, Edukacja, Bonus. Kliknięcie na jednej z nich powoduje wybór odpowiedniej grupy tematycznej.
6. Z listy programów należących do danej grupy wybierz interesującą Cię pozycję i podświetl ją klikając na jej nazwie. Aby zainstalować wybrany program kliknij drugi raz.

Uwaga: Większość programów zawartych na płycie bezwzględnie wymaga uprzedniej instalacji w systemie nakładek WinG i DirectX. W niektórych przypadkach potrzebne jest także zainstalowanie Video for Windows i Quick Time Video. Wszystkie wyżej wymienione rozszerzenia zawarte są na płycie. Podczas uruchomienia programów należy także pamiętać o ustawieniu parametrów ekranu (rozdzielczości, liczby kolorów) zgodnie ze wskazówkami podanymi przez producenta danej aplikacji.

PROSZĘ ZWRÓCIĆ UWAGĘ NA FAKT IŻ ZNACZNA CZĘŚĆ PROGRAMÓW DZIAŁA JEDYNI W ŚRODOWISKU WINDOWS 95 !

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom

JOANNIE STABISZEWSKIEJ z Wrocławia, która otrzymuje grę "SLAM TILT"

oraz

JACKOWI ŻABIŃSKIEMU ze Swarzędza, któremu przypadła gra "NIHILIST"

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POLSKIE CDROM-y

WSZYSTKIE CENY
ZAWIERAJĄ VAT



Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.



Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty. Łatwość instalacji. Wszystkie programy są w pełni polskie. Słowem prawdziwy kasek dla użytkowników Windows 95.



Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.



Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płyta wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.



Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaury, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.



Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w



Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisanie, ciekawostki są programy do nauki i pracy z chińskim.

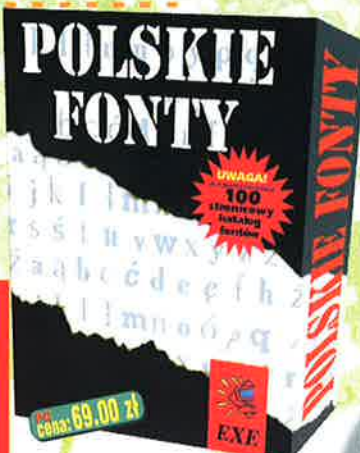
Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.



Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżoistik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.



Brak słów. To trzeba zobaczyć.
SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH



Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.



PRZY
ZAKUPIE
3
TUTUŁÓW
KOMPAKTOWA
NIESPODZIANKA
OD FIRMY

POSZUKUJEMY
DYSTRYBUTORÓW
I SPRZEDAWCÓW
GWARANTUJEMY
ATRAKCYJNE PROWIZJE

NOVOŚCI • cena 25.00 zł • NOWOŚCI • cen

JEZYK ANGIELSKI

JEZYK NIEMIECKI

BIBLIOTEKA PROGRAMISTY

ASTRONOMIA FIZYKA

MATEMATYKA ELEKTRONIKA PROGRAMY DIAGNOSTYCZNE

25.00 zł • NOWOŚCI • cen

NOVOŚCI • cena 25.00 zł • NOWOŚCI • cen

JEZYK ANGIELSKI

JEZYK NIEMIECKI

BIBLIOTEKA PROGRAMISTY

ASTRONOMIA FIZYKA

MATEMATYKA ELEKTRONIKA PROGRAMY DIAGNOSTYCZNE

25.00 zł • NOWOŚCI • cen

SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:

- Gdańsk „Amicom”
- Waty Jagiełło „Waty Jagiełło”
- Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa
- Warszawa „PLAY”, ul. Polocka 14 paw. 2
- Katowice „Scannet”, ul. Rozdzińskiego 188
- Legnica, D.H. „Madex”, ul. M. Marii Pańskiej 2
- Lubań S.I. W.D.H., ul. Tkacka 1
- Opole, D.H. „Opolanie”, pl. Teatralny 13
- Rzeszów, „Avalon”, ul. Targowa 1/1104
- Łódź, Piotrkowska 39, Piotrkowska 199
- Wrocław, ul. Dławska 1
- Jelenia Góra, ul. Dworkowa 23

TELEFONY:

tel. (071) 3537002 tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
tel. (071) 3537006 fax (071) 3537010

INTERNET:

E-mail: exe@exe.com.pl
http://www.exe.com.pl

STOISKO FIRMOWE:

DOM HANDLOWY „KAMELEON”

ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE:

EXE, ul. Koliasta 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:

EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

Nowoczesny - super
szybki - program do za-
rządzania bazami da-
nych, którego możliwo-
ści ogranicza tylko... Twoja fantazja...

Adress Management System oferuje wszystko to, co potrze-
bują Państwo do obsługi baz danych. Niezależnie od ich ro-
dzaju - czy to zarządzanie magazynem, czy też listą Państwa
klientów. Wszystko to co nowoczesne Biuro potrzebuje, w
codziennej pracy, zostanie szybko i skrupulatnie załatwione.
Prosta i przejrzysta obsługa; dowolne definiowanie pól edy-
cyjnych; indywidualne dostosowanie poziomu obsługi do
wymagań użytkownika oraz praktycznie nieskończona ilość
rekordów, czynią Amasys innowacyjnym narzędziem, oszczę-
dzającym Państwa czas. Łatwa wymiana danych, np. z edyto-
rem tekstu, umożliwia korespondencję seryjną; komfortowy
styl okien, tabel i etykietek - kreowanie upodobań użytkowni-

Amasys
Adress Management System **PRO**



ka; dowolne szukanie i se-
lekcja danych, etc. - to tyl-
ko niektóre, z silnych punk-
tów programu.

Program posiada wszystkie
dostępne telefoniczne nu-
mery kierunkowe, poczto-
we kody adresowe oraz nu-
mery i adresy banków
w Polsce, a dodatkowo w
Niemczech.

Naturalnie... program pra-
cuje z zastosowaniem naj-
nowszej techniki „Ciągnij

i Upuść” - ułatwiając obsługę Windows.

Umożliwia swobodną wymianę danych (import i eksport),
w formacie FoxPro, dBASE, Clipper, a także jako plik teksto-
wy (przejmowanie niestandardowych baz); zamiana znaków
ANSI - ASCII. Pozwala obsługiwać do 2 miliardów... rekor-
dów (w pliku), do 65.000 znaków w notatce (do każdego re-
kordu), do 10 dowolnie definiowanych kart w oknie, do 100
dowolnie edytowanych pól - w pliku, a przy tym... pozwala
określić dowolną ilość
hasel i... umożliwia pracę
w sieci.

„Inteligentny” TERMI-
NARZ umożliwia proste
połączenie kalendarza z
posiadanymi bazami da-
nych. Terminy można de-
finiować jako pasywnie
lub aktywnie - dogodna
funkcja pozwalająca na koordynację dostaw, spotkań, płatno-
ści, czasu pracy personelu, wizyt pacjentów itp.

MINIMALNE WYMAGANIA INSTALACYJNE:

PC od 386, MS-DOS 5.0 z Windows 3.1, VGA (640x480),
RAM 4 MB, ok. 10 MB na HDD.

LTP MEDIA
SOFTWARE

G DATA

Pakiet AntiVirenKit,
jako zestaw progra-
mów antywiruso-
wych dla Win-

dows'95 (aplikacja 32 bitowa), Windows 3.x i DOS - łącznie z
wersją wsadową Batch i... bieżące nowelizacje, to najlepsza
ochrona Twojego komputera.

Czy Państwa Komputer jest bezpieczny?

Istnieje jeszcze wielu użytkowników komputerów, którzy nie są
zabezpieczeni przed wirusami komputerowymi. Wiele Firm, oraz
prywatnych użytkowników, lekceważy podstawowe zasady bez-
pieczeństwa - posiadanych zasobów komputerowych.
W dniu dzisiejszym, komputer stanowi “życiową” bazę każdego
przedsiębiorstwa, a jednak problem wirusów jest bardzo często
bagatelizowany. Dopiero prawdziwe problemy - spowodowane
wprowadzeniem wirusa do systemu - sprawiają, że szuka się pro-
gramów zabezpieczających.

Jakby tego było mało, to istnieje możliwość zainfekowania wiru-
sem, który jest nierozpoznawalny przez starą wersję programu...

Dzieje się tak dlatego
gdyż istnieje wiele wiru-
sów, które potrafią
dopasować się do moż-
liwości skanera i pozo-
stać nie zauważonymi.
Konsekwencją tego sta-
tus quo jest konieczność
stosowania skanerów z
dodatkową możliwością
rozpoznawania nie-
znanych wirusów.

AntiVirenKit, to ze-
staw programów anty-
wirusowych - dla Win-
dows'95, Windows 3.x i DOS - spełniający powyższy rygory-
styczny warunek.

Najważniejszym punktem wszystkich wersji, jest (przede wszyst-
kim) uznany i bezbłędnie działający system rozpoznawania i
niszczenia wirusów. Poza tym, AVK rozpoznaje mutacje wiru-
sów, zarówno polimorficznych jak również standardowych.

Każdy wirus posiada określone właściwości, które są uwzględ-
niane przez AVK - podczas przeszukiwania zasobów. Dodatko-

wo, AVK bada każdy pro-
gram na struktury wiruso-
podobne, a zintegrowana
analiza referencyjna, na-
tychmias, informuje nas o
każdej zmianie struktury
plików. Takie zmiany, z re-
guly, wskazują na obec-
ność wirusów i są przez
AVK rejestrowane, a nie-
jednokrotnie - w bezpiecz-

ny sposób - usuwane. AVK charakteryzuje się dużą szybkością
analizy, łatwą obsługą i umożliwia tworzenie przejrzystych ra-
portów.

AntiVirenKit pracuje w sieci komputerowej, a poprzez dodatko-
wy moduł serwerowy NLM, umożliwia kontrolę na serwerze
NOVELL`owym.



LTP MediaSoftware G DATA SoftWare

Spółka z o.o.

78-400 SZCZECINEK, ul. 28 Lutego 34

tel. 0_966 423-30 faks 0_966 423-33

NIP 673-10-08-232 PKO BP Szczecinek, konto 33633-48767-136-2

Firmy współpracujące: BAZA Sp. z o.o., Dom Handlowy Oprogramowania, MKJ Sp. z o.o., OKW Elektronika, OPTIMUS SA, PH-U
“LOGO”, PT-W “BETIMPEX” Sp. z o.o., VOBIS MICROCOMPUTER Sp. z o.o. i inne Firmy software i hardware. VOBIS
MICROCOMPUTER i BAZA, sprzedają nasze oprogramowanie łącznie z komputerami jako wersje preinstalowane.

Użytkownicy naszego oprogramowania: OPTIMUS, Vobis MICROCOMPUTER, Baza, Urzędy Wojewódzkie, Urzędy Miast i Gmin, Rejonowe Urzędy Pracy, “NIDA GIPS” Gacki,
“Instalator” Polski w Warszawie, EUROCASCH JMB POLSKA, Akademia Medyczna w Gdańsku, Akademia Medyczna w Łodzi, Uniwersytet Gdański, Firmy ubezpieczeniowe,
Drukarnia Spin Szczecinek, Business Consulting w Katowicach, Wydawnictwo “AKAPIT-DTP” w Warszawie, Międzynarodowe Targi Katowickie w Katowicach, Zespół Elektrowni
“OSTROŁĘKA”, AGRODRENTE BEUVING & ENTING w Trzebielinie, Jednostki Wojskowe, Izby Handlowo-Przemysłowe, Przedsiębiorstwa Telekomunikacyjne, Agencje reklamowe,
Komornicy i kancelarie adwokackie, Spółdzielnie mieszkaniowe, Inspektoraty Ochrony Środowiska, Stacje Sanitarne - Epidemiologiczne, Renomowane salony motoryzacyjne, Gabinety
lekarские, Parafie i fundacje charytatywne, Polskie Firmy i klienci indywidualni w Europie.